

AÇÃO

PC: FALCON 3.0

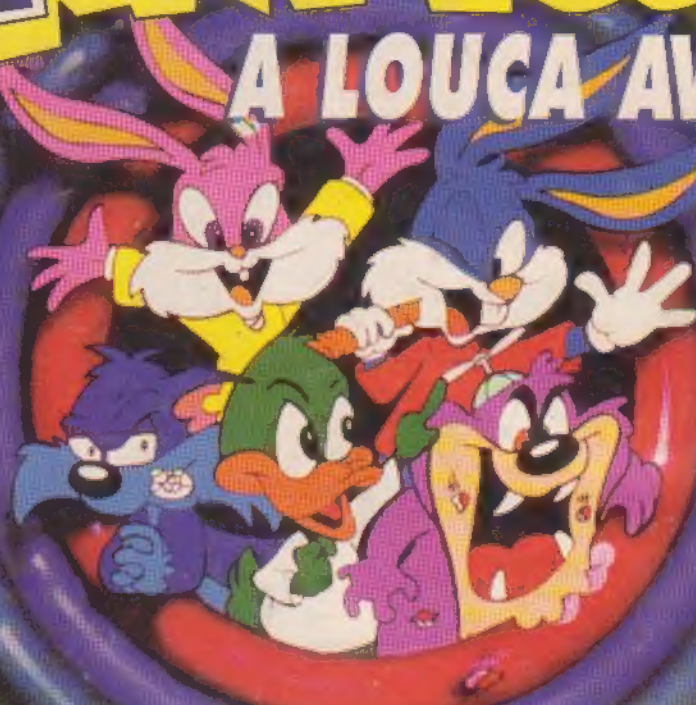
GAMES

TINY TOON

SNES


EDITORA
AZUL

**A LOUCA AVENTURA DE
PERNINHA
E SUA
TURMA**



ATÉ O FINAL

**STREET
FIGHTER 2**

**ANÁLISE
COMPLETA
DO CÓDIGO
PARA JOGAR
COM OS
CHEFES**

MEGA

■ WORLD OF ILLUSION

■ SHADOW OF THE BEAST 2

DIRETO DOS STATES

- * NOVOS GAMES E ACESSÓRIOS**
- * A GUERRA SEGA X NINTENDO**
- * O SUCESSO DOS JOGOS EM CD**

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL



Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.



Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.



Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.



Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.



Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.



Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles Dynavision 3, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.



Compatível com
Dynavision 2 e 3

Compatível com
Nintendo® e SII System®

Compatível com
Phantom®, Hi-Top Game®
e VG-9000T®

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.



Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

SHOTS ESPECIAL NINGUÉM SEGURA OS VIDEOGAMES



Você vai saber tudo que rolou na Consumer Electronics Show, que reuniu em janeiro todos os fabricantes mundiais de consoles e games, na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos. O jornalista Roberto Guimarães, de Ação Games, foi lá conferir e narra tudo o que viu. São novidades de arrepiar!

SNES



TINY TOON ADVENTURES

Peminha, Lilica, Roico-Rói, Plucky e toda a turma num game animal da Konami. Até o final

MEGA

MICKEY AND DONALD - WORLD OF ILLUSION

Todas as fases e 19 totos da nova aventura com o Ratinho esperto e o Pato trapalhão



**NOSSO
SELO
ESPECIAL
PARA OS
GAMES NOTA 10**

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



SUPER NES

Tiny Toon Adventures	9
Flying Hero	12
Jaki Crush	13
King of Rally	14
Street Fighter 2 (Dica)	14
Zelda 3	15
Dicas	15

MEGA DRIVE

World of Illusion starring Mickey and Donald	16
Deadly Moves	20
Shadow of the Beast 2	22
Dicas	24

NINTENDO

Panic Restaurant	26
Mario Fighter 3	26
Contra Force	27

MASTER SYSTEM

Out Run Europe	28
----------------	----

PC

Falcon 3.0	30
------------	----

GAME BOY

Bonk's Adventure	32
Dicas	32

GAME GEAR

Streets of Rage	35
-----------------	----

PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES	
MEGA	
NINTENDO	
MASTER	
GAME BOY	
GAME GEAR	
PC	
ARCADES	

SHOTS Especial Consumer Eletronics Show	4
SOS Ajuda para os aflitos	8
CARTAS Os recados da galera	8
AÇÃO GAMES CLUBE Barganhas e desafios	36
PRÓXIMA EDIÇÃO O que vai rolar no nº 29	38

★ SHOTS DA
★ COBERTURA DA
★ SHOW - LAS VEGAS

NINGUÉM SEGURA OS VIDEOGAMES

A indústria dos videogames está mostrando mais novidades do que nunca. Surgem acessórios capazes de transportar os movimentos do corpo do jogador para o game. Sofisticados circuitos integrados aumentam a capacidade gráfica dos cartuchos, criando até imagens tridimensionais. Os videogames se aliam a equipamentos de áudio e vídeo, criando verdadeiras centrais de diversão eletrônica. Isso é apenas um pouquinho do que rolou na última edição da maior feira de eletrônica de consumo do mundo — a Consumer Electronics Show, realizada em janeiro na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos. Ação Games cobriu a feira e conta tudo o que você precisa saber sobre o presente — e futuro — dos videogames.

REPORTAGEM DE ROBERTO GUIMARÃES



RESUMO DOS PRINCIPAIS FATOS DA FEIRA

O mercado americano de videogames faturou 6 bilhões de dólares em 92

A Nintendo tem 55% do mercado de sistemas de 16 bits; Sega tem 45%

Sega CD foi a vedete da feira. Já vendeu 200 mil unidades nos States

Surge um novo fabricante de videogames: 3DO, que vai lançar um sistema integrado de videogame/áudio/vídeo/CD ROM

Pioneer também anuncia um sistema integrado para o Sega CD

CD ROM da Nintendo sai só em 94. Terá 32 bits

Nintendo revela sua estratégia no Brasil: vai entrar com tudo no mercado de 16 bits e lançar títulos quentes

A Sega pára de produzir jogos para o Master System

Lançado o Activator, acessório para Mega Drive que transporta o movimento do corpo do jogador para o game

Cartuchos de Mega Drive e Super NES vêm com novos circuitos integrados para aperfeiçoar a parte gráfica

ma que os americanos possuem 9 milhões de consoles Nintendo 16 bits.

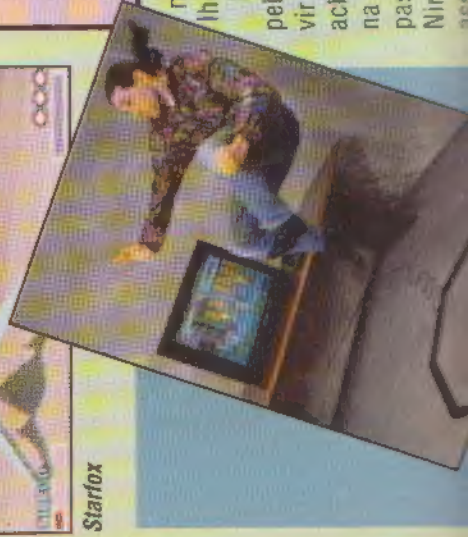
Mas estes são os números fornecidos pelas próprias empresas. Vale a pena ouvir o que os especialistas neste mercado acham. Segundo eles, houve um vaivém na venda de consoles de 16 bits no ano passado, com uma leve vantagem para a Nintendo. Segundo eles, o mercado está

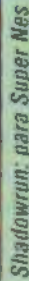
simulador espacial. Os efeitos tridimensionais do jogo são tão incríveis que a gente tem a sensação de estar dentro dele. Outros três jogos com o SFX serão lançados este ano.

A Nintendo tem também um outro chip para turbinar seus jogos. É o DSP, que você já ficou conhecendo em nossa edição passada. Este componente é tão complexo que a Nintendo não conseguiu mostrá-lo em funcionamento. Mas o



Starfox





A guerra entre as duas fabricantes está mais emocionante do que nunca. A Sega afirma ter vendido 4,5 milhões de Mega Drive, 50 nos Estados Unidos em 92. Nas contas dela, existe hoje um total de 7,4 milhões de Mega 50 nos States. A Nintendo, por sua vez, diz ter vendido 7 milhões de Super NES durante 92. E afir-



O palhaço de Springfield chega aos portáteis para fazer os miolos de todo mundo: Krusty's Fun House para Game Boy e Game Gear

Totalmente desmontável, este incrível acessório custará algo entre 70 e 80 dólares nos States e virá com um software todo especial, com o qual você poderá tocar piano, bateria ou guitarra. Mas o Ativador pode ser usado com outros games -- tanto assim que ele foi demonstrado com Streets of Rage 2.

Altamente sofisticado, o Super FX calcula a distância dos objetos na tela a cada frame (ou quadro de imagem). Com isso, a perspectiva da imagem muda a cada fração de segundo. Se você não entendeu nada, não faz mal. Dá pra sacar muito bem do que o tal circuito integrado é capaz: vendo o primeiro logo feito com ele: Star Fox, uma espécie de

SEGA CD EVAPORA NOS STATES

Nem bem chegou às lojas, no final de novembro, e o Sega CD já vendeu **200 mil unidades**. O sucesso pegou a Sega de surpresa, (ela não esperava este ótimo resultado) e não deu outra: agora, o Sega CD está em falta no mercado americano. E olha que o preço é bem salgado, mesmo para os padrões americanos. Sai por **320 dólares**, grana suficiente para comprar três Mega Drive nos States.

No Japão, as vendas do Mega CD decepcionaram. A razão é simples: foram lançados apenas 4 jogos para o novo aparelho, e eles, por sinal, não eram nenhuma maravilha. O público japonês não gostou. Mas nos States, a história é outra. A Sega of America está dando um pacote de discos no valor de 300 dólares, incluindo seis jogos e CDs de áudio. Além disso, os games que estão pintando para o Sega CD realmente valem a pena.

SEGA CD TERÁ GAME ATE COM DRACULA

A Sega conseguiu gente da pesada para fazer jogos para o seu CD ROM. JVC (Star Wars), Sony Imagesoft (Hook) e Virgin são algumas produtoras de games já confirmadas. Konami, Capcom e Electronic Arts podem entrar para esta lista. Tomara, tomara!!!

Entre os jogos anunciados para o Sega CD, muitos são versões de games de Super NES e micro padrão PC. Pode começar a babar.

✓ **STAR WARS 3-D REBEL ASSAULT / JVC** - Prometido para julho, o jogo tem tudo para ser ainda melhor que Super Star Wars, do SNES.

✓ **OUT OF THIS WORLD / Virgin** - O jogo que apaixonou fãs do PC e Super NES sai em abril, numa versão totalmente nova.

✓ **THE TERMINATOR / Virgin** - Este jogo promete ser animal, com trilha sonora do Guns'n'Roses e seqüências do filme. Para abril.

✓ **BRAM STOKER'S DRACULA / Sony** - Baseado no filme de grande sucesso, este jogo terá

CD "virgem" custa apenas 21 centavos de dólar. A Sega está ganhando os tubos com jogos em disco, que, aliás, custam, em média, 15 dólares menos que os cartuchos.

E só não custam menos porque a Sega ainda não tem um forte concorrente para seu CD ROM nos Estados Unidos. Mas quando a Nintendo entrar na parada, o preço dos jogos em disco vai despencar. No futuro, os jogos vão ficar muito mais baratos. Oba!

Outra vantagem do CD ROM é que ele transforma os videogames em máquinas capazes de ir além dos jogos. A Sega, por exemplo, pretende lançar uma série de discos para seu Sega CD que, em vez de jogos, têm musicais, clips e até documentários gravados. É ligar e assistir. Esta série de discos especiais já tem nome: Virtual VCR, ou videocassete virtual.

Através da Sony, Virgin e JVC (que são também gravadoras de CDs de música), a Sega tem acesso às obras de bandas famosas como INXS e C-Music Factory. Vem muita novidade por aí, galera.

PIONEER LANÇA SISTEMA COMPATIVEL COM SEGA CD

A Sega não está mesmo para brincadeira. Firmou um contrato com a Pioneer para o desenvolvimento de equipamentos compatíveis com o Sega CD e o resultado já está pintando. A Pioneer anunciou o lançamento, para breve, de um sistema que junta CD de áudio, vídeo e games com videogames.

A engenhoca terá o nome de Laser Active Player e fará de tudo um pouco: tocar discos laser de áudio e vídeo, acessar informações gravadas em CD ROM, rodar jogos em disco da Sega e até cartuchos de Mega Drive. Isto já não

bém pode comemorar. A Pioneer pretende lançar uma versão do Laser Active Player para este videogame.

GAMEBOY CONTINUA LÍDER

Apesar da expressiva venda do Game Gear nos Estados Unidos, o Game Boy ainda é o portátil preferido dos americanos. Em 92, foram vendidos 4 milhões de Game Boy nos Estados Unidos. Isso é mais do que o dobro de todos os Game Gear existentes nos EUA até agora. Um dado interessante: 44% dos Game Boy americanos são de garotas. Será algum charme especial? Ou apenas a vontade de ter um videogame a qualquer hora, sem ter que brigar com os irmãos pentelhos?

Anote aí os principais lançamentos previstos para o portátil da Nintendo: Star Trek, the Next Generation/ Absolute, maio; Yoshie's Cookie/ Nintendo, março;

Crash n' the Boys - Street Challenge/ Technos, março; Robin Hood/ Virgin, abril; Alien 3/ Arena e Krusty's Fun House/ Acclaim, os dois para abril.

Agora, fique com os próximos títulos para o Game Gear. American

Gladiators e Gadget Twins, da GameTek, já nas lojas; Paperboy 2/ Tengen, maio; James Bond 007: The Duel/ Tengen, março; Krusty's Fun House Flying Edge e Spider-Man Sinister 6/ Flying Edge, ambos para abril.

SEGA PÁRA DE FAZER JOGOS PARA MASTER

Uma triste notícia para os fãs do Master System. A Sega anunciou oficialmente, em Las Vegas, que não fará mais nenhum jogo para o

um ano era apenas adaptar jogos de Game Gear para Master. No Japão já não se vende este console há muito tempo. Nos Estados Unidos, ele também não emplacou: a Sega tem apenas 2% do mercado de videogames de 8 bits.

No Brasil, o papo é bem diferente. Existem 600 mil Master System por aqui. Esperamos que a Tec Toy venha a público e esclareça para os fiéis donos do Master qual será sua estratégia para o lançamento de jogos. Desde já, deixamos nosso espaço aberto para ela.

NINTENDINHO AINDA TEM FÔLEGO NOS STATES

Nos Estados Unidos, 40% dos lares possuem um Nintendo 8 bits. Ou seja, 35 milhões de famílias. Boa parte desta galera já mudou ou está mudando para o sistema 16 bits, mas o velho e bom Nintendinho ainda tem fôlego: vendeu 3 milhões de unidades no ano de 92.

Apesar disso, poucos jogos novos são esperados para 93. A Nintendo sabe que o sistema 8 bits ficará obsoleto um dia e já não investe tanto em jogos para ele como antes. Confira os próximos lançamentos: Tiny Toon Adventures/ Konami, março; A Bela e a Fera/ Hudson Soft, agosto; Metal Marines/ Namco, julho. Um bom jogo que já está disponível é Best of the Best, jogo de luta full-contact da Electro Brain.

NINTENDO NO BRASIL VAI ATACAR COM SNES

Foi uma história muito comprida e enrolada, mas que está chegando ao fim. A partir de março, brasileiros e brasileiras podem esperar a chegada da Nintendo ao País. Sua representante no Brasil será a Playtronic, uma empresa formada pela fusão da Estrela e Gradient.

Executivos da Nintendo presentes à feira contaram à Ação Games que a Playtronic vai entrar com tudo no mercado de 16 bits. A prioridade, no Brasil, será para o Super NES. E com lançamentos quentes muito quentes. Vamos



Ela pode ser seu por 300 dólares

NOTE

Correram umas focas na feira de que a Nintendo estaria blefando e vai lançar seu CD ROM com 16 bits mesmo, ainda este ano. Para os boateiros, ela estaria apenas ganhando tempo. Pelo sim, pelo não, o negócio é ficar bem ligadinho nas novidades do Japão. Afinal, tudo acontece lá antes.

CD É O FUTURO DO VIDEOGAME

Enquanto o cartucho utiliza vários componentes e circuitos integrados que encarecem seu preço, a reprodução do CD é muito, muito barata. Um

MEGA

JEOPARDY!
 1000000
 Wheel of Fortune/Gametek
 Jeopardy/Gametek
 American Gladiators/
 Gametek Outrun/Sega

✓ Double Dragon 3/Flying Edge

JULHO
Splatterhouse 3/ Namco
✓ Rolling Thunder 3/

- ✓ Namco
- ✓ Flintstones/Taito
- ✓ Chase HQ/Taito

AGOSTO
Best of the Best/ Electro

✓ Legends of the Ring
Electro Brain

JULHO
Beauty + The Beast/Sunsoft

Super Empires in 30 Seconds
JVC ✓ NFL Quarterback/
Acclaim ✓ Super High Impact

Terminator 2 - The Arcade Game/ Acclaim

SETEMBRO
Goof Troop (Paieta)/Capcom

Final Fight 2/ Capcom

Super Mega Man
Capcom

Expressions of
 Appreciation
 for the
 Department of
 Health & Human
 Services
 and the
 National
 Institutes of
 Health
 are
 gratefully
 acknowledged.

MAHCO
Toys/Absolute ✓ Congo's

Nintendo ☒ Pugsley's
Scavenger Hunt the Addam

Family/ Ocean ✓ Lazallia
Sunsoft ✓ Spellcraft/ Ascii
✓ Syvalon/ JVC

✓ Shadowrun/ Data East
 ✓ Capcom's MVP Football/
 Capcom Bubsy/ Accolade

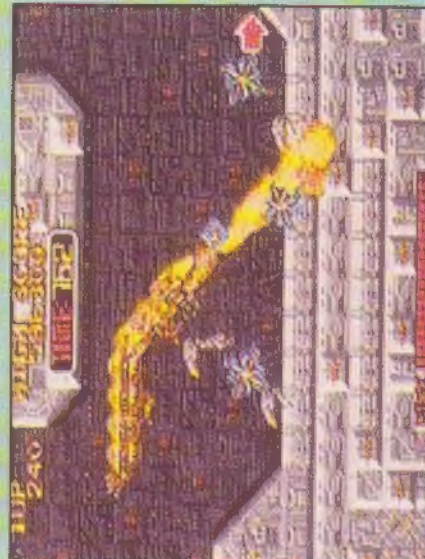
Super Downloads!
Tradewest



Que gráficos! Spellcraft para Super NES



Corrida no Sega CD: Jaguar XJ220



Svaluation sai para 16 bits da Nintendo



Do PC para o Sega CD: Monkey Island

STREETS OF RAGE 2
VIRAL COM GENESIS

Isso mesmo! Quem comprar um Genesis (Mega Drive) nos States, até março, ganhará o cobiçado Streets of Rage 2! Detalhe: por 130 dólares.

**NASCE UMA
NOVA FABRICANTE DE
VIDEOGAMES**

Uma nova fabricante de videogames está pintando no mercado americano. Ela se chama 3DO e reúne grandes feras de empresas importantes, como Electronic Arts, Psygnosis, Virgin, Paramount, Warner Bros. e por aí vai.

A 3DO pretende lançar um sistema integrado de CD, áudio, vídeo e videogame. Ou seja, uma parafemália que permite jogar, assistir filmes, ouvir música, acessar informações de bancos de dados, estudar... fazer tudo o que der na telha. Guarde bem isso: sistemas integrados como estes são uma forte tendência de futuro para os videogames. A 3DO tem tudo para dar certo.



DESERT STRIKE (Mega)

Urgente! Como eu faço para ter vidas infinitas em Desert Strike?

HEITOR MEDRADO DE FARIA
Salvador, BA

Não tem jeito, Heitor. O negócio é economizar munição. Mesmo o acessório Game Genie para Mega Drive, que deverá pintar no Brasil em março, não traz códigos para esse game animal. Para ajudá-lo, fique com nossas melhores passwords: Missão 2 - VQAJEKS, Missão 3 - VLAECTN e Missão 4 - ETOETRB.

ALTERED BEAST/ SONIC (Master)

Preciso de macetes para estes jogos.

EVERTON SOARES,
São Paulo, SP

Alô Everton e aflitos jogadores do Altered Beast 8 Bits que nos escrevem. Para ter Continue, na tela do Game Over, aperte o Direcional na diagonal superior esquerda (↖), mais os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Para aumentar seu medidor de vidas para 5 tijolos, aperte a mesma seta do Direcional mais o botão 1, na tela de apresentação. Estas dicas são dos jogadores da Tec Toy.

Para detonar Sonic, consulte as dicas que demos em três páginas da edição nº 12.

FINAL FIGHT/ SUPER MARIO WORLD (SNES)

Como é que se abrem os blocos azuis de Super Mario World? E no jogo Final Fight, como eu faço para matar o policial da terceira fase?

RAFAEL JORGE C. NYARI
São Paulo, SP

Caro Rafael, para liquidar o policial desta fase, dê joelhadas sem parar. Quando estiver sem energia, pegue o chiclete que ele cuspiu no chão. Agora, não dá para abrir os blocos azuis do Blue Switch Palace no Super Mario World.

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Eu não consigo vencer os últimos quatro chefes (M. Bison, Balrog, Sagat e Vega), lutando com o Guile. E como eu faço para tirar o tempo deste incrível game?

BRUNO RÍCIONI DE BARROS
Belo Horizonte, MG

Para vencer os chefões de Street Fighter 2 com o Guile, faça o seguinte: solte uma magia lenta e corra atrás dela. Enquanto o chefão se defende, você o agarra e joga contra a parede várias vezes, até derrotá-lo.

Para tirar seu tempo, vá para o marcador Time Limit na tela de Opções, e onde está indicado Yes ou No, coloque No. Se o seu

cartucho for japonês, não se confunda: a palavra "sim" tem duas letras e "não" tem três. Coloque na palavra de três letras.

INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO (Mega)

Não consigo passar da primeira fase. Tem alguma coisa a ver com a estátua, a porta ou o elefante?

MARCELO MIRANDA DA SILVA
Ubá, MG

Não tem nada a ver com a estátua, porta ou elefante, Marcelo. Basta derrotar o chefe. Faça o seguinte: primeiro desça e pegue a tocha. Depois, vá para a direita, suba, vá para a esquerda e detone o chefe. É isso.

ALIEN 3 (Mega)

Existe alguma manha para pular de fases ou ter tempo infinito neste game?

RICHARD D. ANDRÉ
Londrina, PR

Não tem manha Richard. Só o que podemos sugerir é que você economize armas e munição e siga nossa estratégia completa da edição nº 20. Game Over e boa sorte!

METAL GEAR (NES)

Quero uma senha que me dê um ótimo armamento e muitos equipamentos.

RÔMULO A.F. MOURA JR.
Teresina, PI

Você pediu, agora agüente Rômulo. Estas passwords levam você às etapas seguintes do game com um arsenal digno de Rambo que não dá nem pra listar aqui. Antes de cada senha, você tem área pra onde vai e seu objetivo.

ELEVADOR LESTE (Remo Controlled Missiles) - 4A... KJZ46 W6E15 E14S6 NK1...

FORA DO EDIFÍCIO 1 (The Compass) - 5ZRZJ KZZBB H4E... M11SB N6NTL

FORA DO EDIFÍCIO 1 (Dr. Petrowitch) - 5ZZZJ KZZ... 3006U UYRTZ N6NVL

FORA DO EDIFÍCIO 1 (Missão Final) - 5ZZZZ OZZZ... EOOLY UYQZZ NPNR6

MEGA MAN 2 e 4 (NES)

Vocês poderiam me fornecer uma password de Mega Man para ir direto ao castelo do Dr. Willy?

CEZAR JULIANO C. VIEIRA
Montes Claros, MG

Não consigo destruir o Dr. Willy no Mega Man 4. Como eu faço?

ANDRÉ CHAVES HOLANDA
Belém, PA

Cezar, seu caso tem solução: digite A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5.

Quanto à pergunta do André: não tem truque, é no pau mesmo. Use as armas mais fortes, que são as do Bright Man, Toad Man e Ring Man. É boa sorte!

CARTAS



SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

POLÊMICA

Fiquei indignado com a carta de Eduardo L. Resende, publicada na edição 24, onde ele critica os jogos de Super Nintendo. O que você me diz de Prince of Persia, Super Star Wars e do divino Street Fighter 2?

DIEGO H. ALVES
Lorena, SP

Tem gente que vive boiando. Como pode o leitor Eduardo L. Resende considerar os jogos de Mega Drive superiores aos de Super NES?

RODRIGO M. LEME
São Paulo, SP

ADAPTADOR

Quando vai sair o adaptador para o Super NES usar cartuchos de Nintendo 8 bits?

MARCELO TANAKA
Campinas, SP

Esse papo de que a Nintendo faria o adaptador rolou há alguns meses em revistas americanas e depois parou. Não sabemos se eles desistiram do assunto ou se tudo não passava de um boato. Mas teremos a oportunidade de investigar o assunto na feira de videogames neste início de 93, nos Estados Unidos - a Consumer Electronic Show. Fique ligado.

VIDEOCASSETTE

Como devo ligar meu videogame no videocassete para que a imagem seja transcodificada?

OSMAR ROSA DE L. FILHO
Uberlândia, MG

Pegue o cabo de áudio e vídeo do videogame (aquele com uma tomadinha branca e uma amarela) e ligue nas entradas audio in e video in, do videocassete. Ligue o videocassete na sua TV da mesma maneira que se faz para assistir a um filme. Selecione o canal AUX ou AV do seu vídeo - ele deixa o sinal do videogame passar direto para TV. Mas atenção: para que

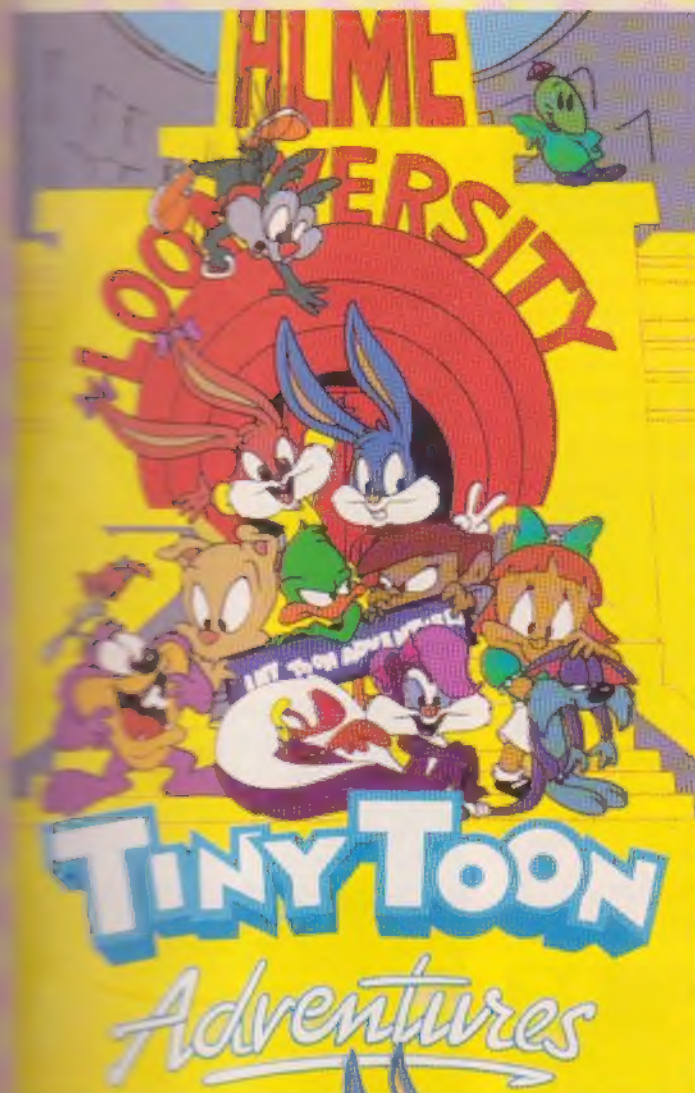
este truque funcione, seu videogame precisa ser NTSC/PalM.

MASTER

Por que os cartuchos de Master System não podem ultrapassar os 4 Mega de memória?

ADILSON PEREIRA JR.
Várzea da Palma, MG

Por uma razão muito simples: Adilson: o processador do Master System não tem capacidade para "guardar" jogos com muita memória. Por isso é que inventaram videogames mais poderosos como o Mega Drive e Super Nintendo.



Fase 1 - Looniversity



Os corredores

Com a Perninha e sua aventura começa nos corredores da escola. Detone ratazadas, sapatos e caranguejos que saem de armários misteriosos. Para fazer a limpeza, abuse de roedores e rasteiras. Passe agachado embaixo da escada para papar duas deliciosas comidas logo adiante.



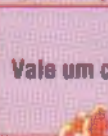



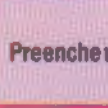



...a primeira parede que você terá de escalar.
...Cuidado com um bloco de 16 toneladas,
...o primeiro dos muitos obstáculos que o herói-coelho

Você já assistiu ou pelo menos ouviu falar neste desenho animado bem doidão, em que aparece uma versão mirim de toda a turma do Pernalonga. Steven Spielberg caprichou nesse desenho, que é irresistivelmente engraçado e gerou nos States uma onda de camisetas, chaveirinhos e outros cacarecos Tiny Toon. Um videogame não podia faltar. Mas quando é feito pela Konami, UAU!!! Não é só mais um game, é demais: a fidelidade do cartucho ao que rola no desenho é de babar.

Perninha é o herói de mais uma das muitas "brincadeiras" que sua turminha apronta: ele deve sair à procura de um presente para sua coleguinha Lilica, enfrentando desafios e obstáculos. A maior parte das armações é coisa do Plucky, um patinho malucão. A aventura começa na cidade de Acme, na Looniversity, onde os baixinhos da Warner Brothers estudam.

ITENS

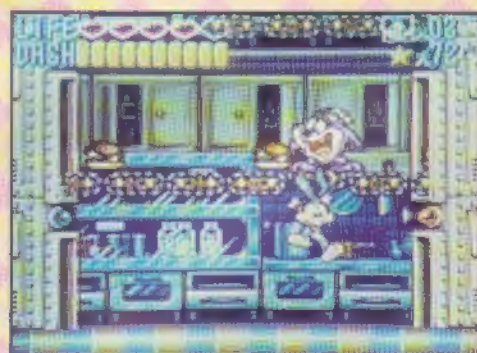
 100 delas valem 1 vida	 Mantém o DASH cheio por aproximadamente 15 segundos de corrida
 Vale um coração vazio	 Mata todos os inimigos que estão na tela
 Preenche todo life	 Invencibilidade
 Preenche um coração	 Vida extra



Para pegar a cenoura azul que está embaixo da estante, basta apertar o botão amarelo. Para terminar a tela, aperte o botão novamente

No museu





A biblioteca do museu está toda no escuro, mas você vai notar no pedaço um cachorrão com uma lanterna. Se ele te vir, um abraço: o maldito ataca. Tente vencê-lo antes que ele te veja.



No final dessa fase, você vai encarar Rolco-Ról, o Diabo da Tasmânia Júnior. Não bata no bicho: dê cabeçadas nas esteiras onde ele está, fazendo com que os rangos caiam na boca dele. Repita mais cinco vezes e ele vai tirar o maior ronco

Antes de pegar o elevador, suba pela parede do lado direito e pegue uma cenoura azul e outra amarela



Aventura		8 Mega		1 jogador
				
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	

Fase 2 - No Velho Oeste

Perninha foi parar no Velho Oeste. E o vilãozinho desta fase é Valentino Troca-Tapa. Pra começar, detone os coiotes-caubóis e, depois, você terá de encarar o desafio dos ratinhos mexicanos.



Para passar pelos ratinhos, você terá de pular corda com eles dez vezes seguidas, sem errar

No saloon

Continue debulhando os coiotes-caubóis e alguns cachorrinhos bobões. Pegue a cenoura perto da escada bem rápido, senão o lustre cai na cabeça do Perninha.

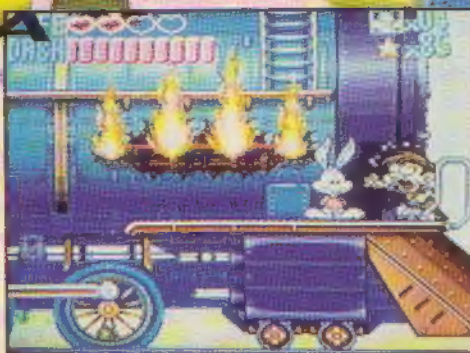
No trem

Piuúú! Perninha foi parar numa locomotiva a mil por hora! Quando os cantos da tela vierem em sua direção, fuja! Senão, adeus vidinha.

E eis que pinta um engraçadinho com cartola e bengala. Cuidado! Detone-o logo e fique esperto com a bengalinha, que estica e transforma-se numa arma perigosa. No fim da jornada, você chega a outro vagão, onde está aquele mesmo cachorrão musculoso que você já havia arrasado na biblioteca da universidade. Porrada nele! Ah! E fique atento aos morrinhos inclinados ou verticais que surgem e escale-os em alta velocidade.



Na fase do trem, cuidado com a redinha do correio. Se ela pegar você, continue correndo dentro dela até que estoure. É a única forma de escapar da rede



O segundo chefe é esta locomotiva. Estoure as chaminés e desça a escadinha. Prepare-se para uma explosão antes de encontrar um coelhinho. Quando aparecer Valentino Troca-Tapa, suba num carrinho com ele e vá no maior pau, detonando os botões do joystick. Senão, o trem te pega

Fase 3 - Castelo assombrado

Esta fase rola num castelo macabro. Logo no começo, há uma placa de boas-vindas (welcome). Antes de seguir pela passagem da direita, escale a parede direita e ache duas cenouras. Para chegar à plataforma onde estão uma cenoura azul e outra amarela, use a catapulta, que fica logo abaixo, da seguinte maneira: da direita para a esquerda, pule na 1ª base e pule de novo na 3ª aproveitando seu impulso. Você cairá na plataforma, onde também existe uma vida escondida logo acima. Mais pra frente, você encontrará Lilica.



Nesta fase, pegue carona nos martelos e fique sabendo que o morcego-drácula é imortal. Não perca tempo com ele



O chefe é um bicho dentoço e grandalhão. Para acabar com ele, desça o pé. Mas o importante mesmo é chutar os parafusos que ele joga em cima da cabine cor-de-rosa. E tome cuidado com o ataque de lâmpadas

Fase 4 - No estádio universitário



Agora, a turminha de Tiny Toon joga uma partidinha de futebol americano, o esporte mais idolatrado pela moçada dos States. Perninha é o quarterback (o armador do time) e seu objetivo nesta fase é fazê-lo conseguir um touchdown, lance mais ou menos parecido com o gol do nosso futebol. Só que ele tem de entrar com bola e tudo. São 4 chances e se desperdiçá-las você perde uma vida. Existem duas táticas: você tenta avançar correndo com a posse da bola, pulando ou se agachando dos adversários, ou então dá um bicão na bola, mandando-a pra frente para tentar um corpo a corpo perto da end zone adversária. Sugestão: se você possui um joystick com slow-motion, não se reprima e use-o.



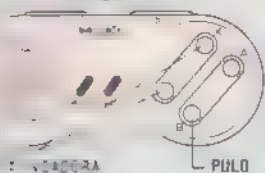
No time de Perninha estão Frajuto, Plucky e Presuntinho. A melhor maneira de fazer o touchdown é correr sem parar e não passar a bola

Fase 5 - No céu de AcmeCity



Fase aérea, uma beleza de céu azul! Mas não há moleza neste estágio. Pra começar, fique em cima do pote grande para aparecer o balão com a cara do coiote Coió. Suba e, quando pinta o teco-teco do Presuntinho, pule nas bolhas que servem como apoio. O mais legal desta fase é a tela de pinball que aparece em pleno céu. Faça Perninha ficar pulando em cima das bolhinhas coloridas e então surgirão os flippers. Mas este estágio termina de forma dramática: você tem de correr muito sobre colunas romanas, pois a tela cai e tenta te engolir rapidinho. Fique esperto e pegue um Gogo Dodo que está no meio do caminho.

CORRIDA



VOADORAS
CORRIDA E FREADA
FREADA E RASTEIRA
CORRER A ORELHA



Subindo em cima do balão azul
e pegando o coelhinho?



Veja que os urubus derrubem
as voadoras

Plucky Vader: Nos domínios do

Plucky Vader. O cenário nesta fase é inspirado no filme Star Wars. Logo de cara, note que há uma escadaria na entrada da nave: a chave para os andares acima, indo pela esquerda. Na nave e entre logo na nave, onde há uma passagem de luz. Pegue a bola roxa, repare no jogo. Aperte-o; a bola sobe e fica presa na parede. Enxergará outro jogo novo. A bola vai subir. Repita a operação de cima e de baixo cederem as passagens: na de estrelas; na de baixo. No fim do jogo. Em alguns blocos onde você pisar neles, vai smagar Perninha



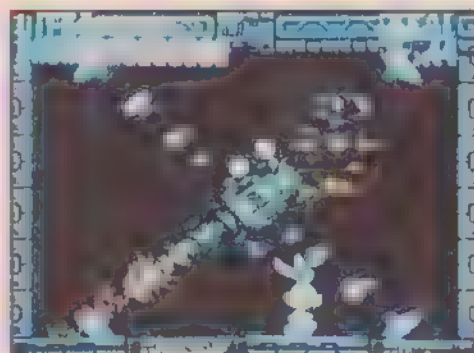
Suba a primeira escada acima da nave espacial e vire à direita: você encontrará uma cenoura azul e outra amarela.



Fique esperto: quando surgirem escudos de ferro, fique na frente deles para se proteger dos tiros inimigos.

Último chefe

Final monumental: Perninha enfrenta o travesso Plucky "disfarçado" de Plucky Vader. Ele está a fim de fritar o coelho. Pernas pra que te quero! Desvie da mira da pistola, que dá altos giros a mil por hora! Ele ataca pulando sobre o pato-vilão. Detalhe: pule em cima da pistola quando ela estiver atirando para baixo e salte em cima de Plucky. Arrebete uma um capote e a própria pistola a certo intervalo. Basta ficar repetindo esta operação.

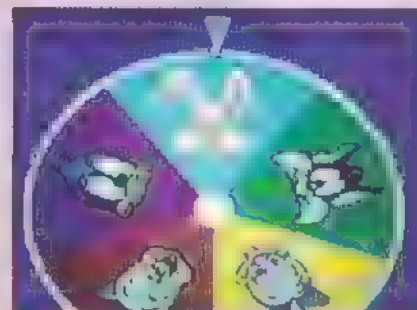


Quando os raios de Plucky Vader vierem para cima de você, bata na pistola dando uma voadora.



FASES DE BÔNUS

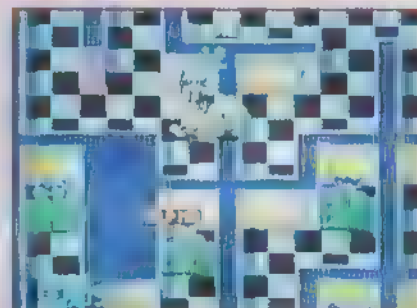
Ao completar cada estágio, você tem direito a uma fase de bônus, para conseguir pontinhos e vidas extras.



Aperte o botão A para girar a roda. E veja o que rola em cada uma das fases.

FRAJUTO Uma mistura do jogo de squash com que-mada. Frajuto tem que acertar a bolinha de tênis em seus "amiguinhos".

LILICA Um labirinto quadriculado, onde Lilica tem de tentar salvar seus amigos, que foram presos por Felícia. Se ela se der bem, ganhará uma vida. Se Felícia te pegar, a fase de bônus termina e você recebe os pontos. Mas se Róico: Rói te pegar, um abraço: nem bônus, nem pontos.



PLUCKY É um jogo Plucky vai "cantando" o nome dos personagens. Você ganha uma vida para cada carreira de cinco canções que preencher na horizontal, vertical ou diagonal.

SWEET É a gincana da balança. Você tem de escolher cinco dos personagens Tiny Toon. E enquanto você os coloca em ordem, o game também escolhe cinco personagens e os organiza. O seu primeiro Tiny é colocado na balança junto com o do computador. O que for mais pesado ganha. E assim vai até a quinta disputa. Se você vencer mais disputas, ganhará uma vida.

PRESUNTINHO O porquinho tem 90 segundos para jogar todas as bolinhas vermelhas no buraco, ficando sobre as bolinhas azuis-escuras.

FLYING HERO

Neste game, o herói é um pombo-correio, e tem de salvar sua dona, uma bela garotinha que, pra variar, foi raptada. Você vai sobrevoar um universo cheio de detalhes malucos, que mais caberiam em histórias de contos de fadas, e pelo caminho, passará por florestas, trilhas, mares, cidades submarinas e templos. Para conseguir resgatar a mocinha, você deverá ter mira e agilidade, além de ficar atento a itens flutuantes que quebram um galhão. Para dar um final feliz a esta história e não gastar tantos Continues, sinta, que lá vão as dicas.

Na floresta encantada

Você tem que detonar besouros, morcegos, macacos voadores (!) e colméias, que devem ser arrebatadas rapidamente para evitar um ataque fulminante de abelhas. No meio deste tiroteio ecológico, acumule itens. Mais à frente, existe um deserto.



Vai pintar uma bela garotinha na tela. Chumbo nela! Fique atirando no meio da bonitinha. Era uma vez o primeiro chefe...

No bosque

Aqui, você percorre uma trilha repleta de magos da pesada e ursões que atiram pedras. Para enfrentar o subchefe, basta ficar atirando dos cantos da tela.



O chefe é um gato bruto. Para derrotá-lo, mande para o céu a toia de sua toia.

Sobre o mar

Arrase com barquinhos e aviões pilotados por macaquinhos. Quando aparecer um navio enorme, voe por cima dele e detone os canhões. O subchefe é um papagaio-pirata, que não é nenhum bicho de sete cabeças: basta tomar cuidado com o gancho e a espada deste inimigo.

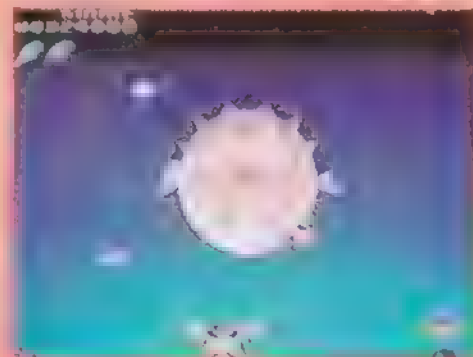


Desvie das rajadas de fogo e tome cuidado com a risadinha dele, que manda projeteis em você.

Numa cidade submarina

O cenário parece inspirado em Atlântida, a lendária cidade perdida.

Tome cuidado principalmente com os vulcões vivos (que viagem, meu!) e fique esperto contra um peixe espinhudo que expõe pela boca uns filhotes pentelhinhos. Siga em frente e você vai encontrar uma estranha garotinha que gira quatro braços em cruz a uma velocidade crescente. Portanto, acabe logo com ela, bastando girar ao redor dela e ficar atirando. Após cruzar um navio naufragado, elimine uma bela, porém, perigosa sereia.



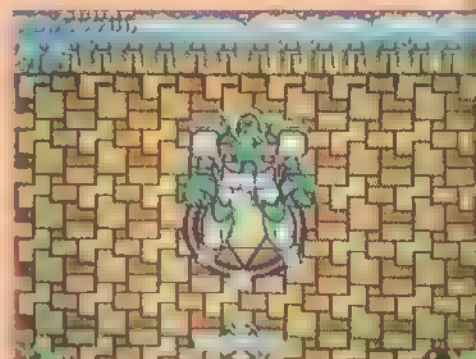
Detone a perixão redonda que solta espinhos e filhotes. Atire na testa dele.

EMBAIXO D'ÁGUA, AS COBRINHAS VERMELHAS SÓ PODERÃO SER DESTRUIDAS DEPOIS QUE VOCE DETONAR A GAROTA COM QUATRO BRAÇOS

FLYING HERO / Soft			
Ação		4 Mega	1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

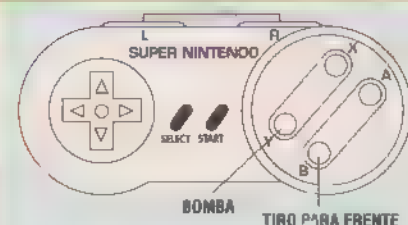
No templo

Nossa história continua e você enfrenta tanques de brinquedo, halterofilistas, camundongos-esqueletos e helicópteros. Aqui, três subchefes: uma panela gigante, uma nave oval que se divide em quatro e um enorme pato verde. O chefe é um robô gigante. Para vencer esta galera toda, atire muito e desvie rapidamente dos disparos dos inimigos.



Para acabar com a raça desse robô, não atire nele pela frente.

ITENS	
Os itens estão dentro dos balões. Estoure-os.	
Bolo	3 deles aumentam o poder de seus disparos
Bolo grande	1 aumenta o poder de seus disparos ao máximo
Nuvem	dá tiros mais fortes, porém lentos
Bolinha branca	recarrega o tipo de tiro com que você inicia o jogo
Trovão	disparos fortes mas de pouco alcance
Passarinho	miss
Rosquinha	bomba



L + R - TIRO EM DIAGONAL PARA A ESQUERDA
B - TIRO EM DIAGONAL PARA A DIREITA
R + L + B - TIRO PARA TRÁS
SELECT - REGULA A VELOCIDADE DO POMBO (3 NÍVEIS)

JAKI CRUSH

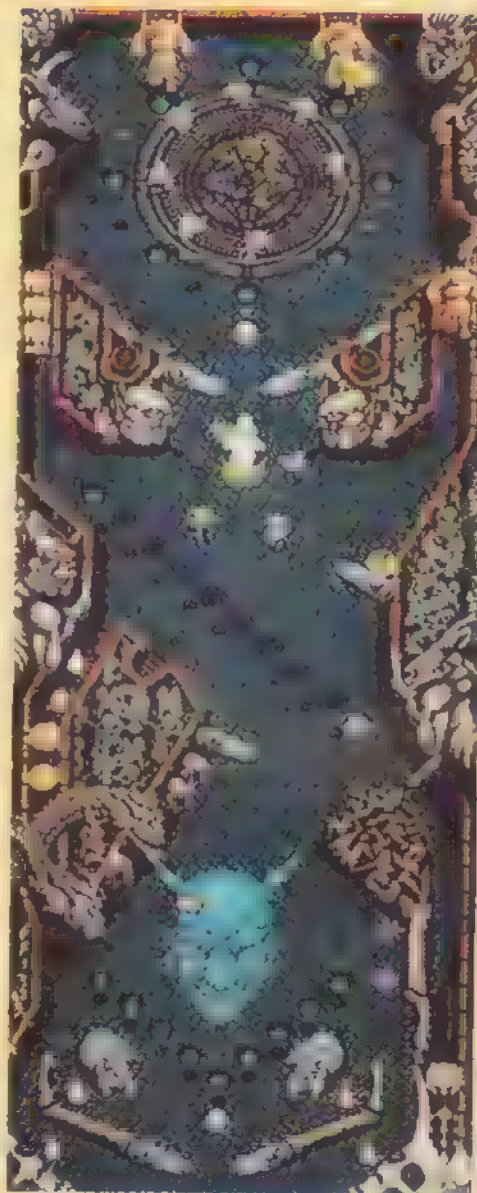
flippers para o Super M

Fase Infernal

Na fase infernal, onde começa o jogo e para as fases de bônus. Esta fase é dividida em segmentos com flippers. No primeiro segmento, há um enorme rosto demoníaco que pode ser acertado até que fique pequeno, o diabinho engole a bola e há três pininhos verdes que vão andando sua bolinha. E isso enquanto o seu placar. Outra manha: as bolas que possam cair nas bordas da tela, acerte as tochinhas do lado dos morcegos deitados. Não pintar pininhos que fazem as canaletas. Ah! Preste atenção: sempre que, saem uns pininhos das paredes perto das tochinhas. Acerte-os e aparecerá uma seta que evita a fuga da fase infernal.

Fase Azulada

Nesta tela só há um diabinho para fazer a limpeza nos quatro cantos e a luminária orientada para o terceiro segmento. Há dois flippers e debulhe os pininhos no topo da tela. Mande a bola para o diabinho e a tela vai ficar toda azulada e a bola no diabinho que fica no lado direito da tela, pois ele só aparece duas vezes. Neste instante, há um demônio-caveira que vai ser arrasado. No meio de toda a fase, há uma seta para acumular pontos de bônus.



Cenário perfeito pra um exorcista: chamas, dragões, demônios. Cruz credo!



TELAS DE BÔNUS

Elas servem para você garantir pontos e bolas extras além de proporcionarem viagens visuais. É jogar e pirar. Veja onde acessá-las e como são.

Tela do rosto

Chegue nesta fase através do minotauro grandalhão da fase infernal



Detone o grupo de besourinhos e lique acertando os olhos desse rosto cibernético

Tela em chamas

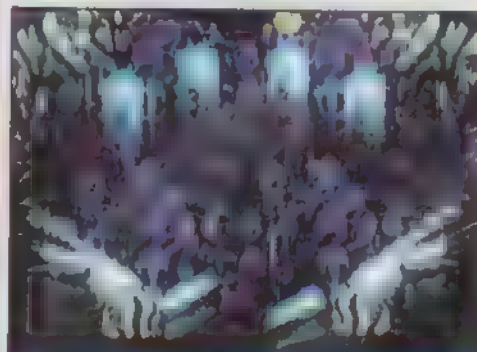
O acesso para essa fase é idêntico ao da tela do rosto.



Uau! Fogo, chamas labaredas e irrações. So falta o cheiro de enxofre. Detone todas as labaredas

Tela azulada

O acesso a essa fase é feito pelo primeiro dragão da fase infernal. Os flippers são seguros por dois andróides.



Detone o grupo de bichinhos que aparece no meio da tela

KING OF RALLY

Os rallies internacionais são quase tão antigos quanto o próprio automóvel. E este game, lançado pela Meldac/Kaze, simula um rally chamado Paris-Moscú-Beijing. Beijing, para quem não sabe, é o nome da capital da China, que nós chamamos Pequim. Fique sabendo que se trata de uma longa corrida, com várias etapas e problemas. Vence quem completar o trajeto no menor tempo. O mais interessante neste game é que o jogador vê seu carro de todos os ângulos: pela frente, por trás e pelos lados. Antes de cada etapa, você deve equipar seu veículo. E pode escolher um dos quatro pilotos disponíveis, entre eles uma garota. Para obter um melhor rendimento nessa trip, escolha o câmbio manual, já que na versão automática gasta-se muito tempo entre a segunda e terceira marchas.

EQUIPAMENTOS

Antes de cada etapa da corrida, você tem que reequipar seu carro. Escolha os componentes adequados para cada trajeto: asfalto, neve, deserto ou trilha. Em todos os casos, use o volante branco, que é o melhor.

PNEUS

Tarmac - bom para asfalto
Gravel 1 - detona no deserto
Gravel 2 - pise fundo nas trilhas com ele
Snow - adequado para neve

MOTOR

DOHC-4 2.0 1 - é o motor mais leve e consome pouco, mas rende baixa velocidade
FLAT6SOHC 2.7 1 - é um motor mediano e convincente

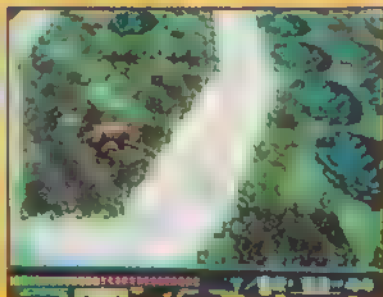


São pontos espalhados pelo rally onde ficam fiscais que checam e cronometram seu desempenho durante a prova. As paradas nos pits são obrigatórias.

CÂMBIO MANUAL

X - 1ª marcha	Y - 2ª marcha
B - 3ª marcha	A - ré

Para ganhar tempo não custa nada cortar caminho. Mas tome cuidado pra não bater na vegetação.



KING OF RALLY / Meldac/Kaze

Corrida 8 Mega 1 jogador



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

STREET FIGHTER II

LOGANDO COM OS CHEFES

Na edição passada, divulgamos em primeira mão um código descolado para jogar com os chefes de Street Fighter 2, usando o Game Genie para Super NES. A notícia foi incluída na revista na última hora. Agora, com mais calma, vamos ver todos os efeitos que este código provoca no jogo. O CÓDIGO É:

Atenção!

Forçada de barra

Esta password não faz parte do livro de códigos oficial do Game Genie de Super NES. Ele foi divulgado pela revista americana Electronic Gaming Monthly, e ninguém sabe ao certo quem o descobriu. O código realmente permite que se jogue com Bison, Sagat, Vega e Balrog, mas de uma forma totalmente artificial. Veja alguns efeitos colaterais que ele provoca:

*Quando aparecem na tela, os personagens estão com as cores totalmente adulteradas. Só depois de arremessados ao chão eles ficam um pouco mais parecidos com seu aspecto original.

tivessem sido esquarterados e remontados, com as partes fora do lugar

*No segundo round, quase sempre os personagens aparecem deformados. É como se os corpos deles

*Quando você tenta fazer golpes especiais com os chefes, quase sempre o jogo trava e você tem que resetar. No final, a gente fica limitado a dar os golpes simples, em que usa-se apenas um botão



Vega surge na tela com a cor amarela. Quando aparece, o jogo trava e você tem que resetar. É como se os corpos deles



Saca só as cores com que os personagens pintam na tela. Com Sagat, contente-se em dar o Tiger Uppercut →, ↓, ← + soco forte

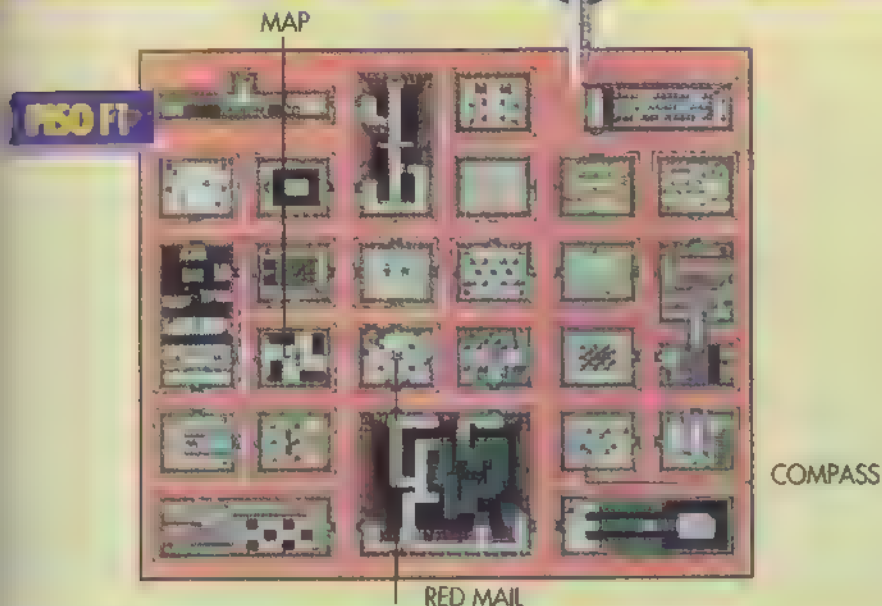


Acabar com Balrog até o cenário fica diferente. Este personagem fica limitado aos movimentos simples, só da socos



Dois golpes especiais já vêm prontos. Para a tesoura use chute forte para o paraíso com fogo, de soco forte

Não queremos desanimar você, leitor, mas este último capítulo de Zelda 3 vai sugar o que resta de suas energias. Coragem!



Ganon

Com a roupa vermelha e suas armas fortalecidas, você pode finalmente subir no topo da pirâmide e enfrentar Ganon, o último chefe do jogo. No primeiro ataque do monstro, pegue a capa da invisibilidade e aproveite para descer espadadas no bicho. Em resposta, ele vai começar a destruir os ladrilhos no chão e apagar as luzes. E tudo isso, claro, com uma chuva de bombas, raios, magias, morcegos e outras delicadezas. Com a lâmpada (lamp) acenda as tochas da sala para que ele apareça. Enquanto as luzes estiverem acesas e o bicho azul, você poderá acertá-lo com a espada. Mas ele aparece num relance e você já tem que estar preparado com o arco e flecha. São necessários quatro tiros certos para despachar o cara. Se você conseguir, solte o joystick e curta o final.

Ganon's tower

Os sete andares desta sinistra torre, são desesperador. Na maior sala deste andar, use o medalhão Ether para que os invisíveis do chão revelem-se. Olhe no mapa o traçado des-
 - pra não apanhar demais.

Red mail

No piso F1 você encontra um baú com uma roupinha vermelha (red mail) dentro. Fundamental para enfrentar o último chefe.

Chefes repetidos

No F4 você terá um reencontro com um conhecido: a minhoca Lanmola. Já no F5 quem aparece para matar as saudades é o Moidorm. Enfrente ambos com a estratégia usada da outra vez, mas com atenção: agora, eles aparecem com um gêmeo para aumentar seu trabalho.

Agahin

No F7 que está o palco da última luta. Você vai ajustar contas com Agahin, o conhecido que aparece triplicado no combate pra pular miudinho. Rebatendo Agahin de novo para eles usando a espada. Entrar no ringue com um bom golpe de energia.

Bomba vermelha

Depois de vencer Agahin, um morcego aparecerá e levará você para o topo da pirâmide de Dark World. Na hora em que ele lhe soltar, quebre o piso do topo da pirâmide. Mas atenção: não entre lá ainda. Vá para a loja de bombas, no lugar de Dark World que corresponde a sua casa (foto), e compre uma bomba vermelha por 100 rupees. A bomba ficará grudada no corpo de seu personagem. Se algum inimigo o tocar, será explosão na certa. Por isso, volte com cuidado até a pirâmide.



Fortalecimento das armas

Depois de pegar a bomba vermelha, você vai entrar por aquele buraco no topo da pirâmide, certo? Errado. Antes é preciso explodir uma rachadura do lado esquerdo do segundo piso da pirâmide. Deposite a bomba no local com o botão A e fique de longe. Entrando no local pela abertura feita pela bomba, uma fada perguntará que instrumentos você quer fortalecer. Escolha o arco e flecha e a espada. A fada fortalecerá estas armas para você.

Esperamos que depois desta série de matérias você consiga terminar o *Legend of Zelda - A Link to the Past*. Este é um dos jogos mais apreciados hoje nos Estados Unidos. Boa sorte!

SUPER DOUBLE DRAGON

Mais Continues - inicie o game normalmente, escolhendo a opção dois jogadores no modo A. Em seguida, deixe os dois personagens com apenas uma vida. Quando estas vidas acabarem e o jogo der Game Over, aperte Start ao mesmo tempo nos dois controles. Você verá que o número de Continues terá pulado para sete! Repita a operação sempre que precisar.

CONTRA 3

30 vidas - antes que você se anime, é bom avisar que a dica funciona para cartucho oficial japonês. Na tela de apresentação, faça a sequência ↓, ↓, →, → e start. Iniciando o jogo, você verá que o número de vidas restantes no marcador aumentou para 30.

Seleção de fases - na tela de apresentação, faça a sequência ↓, ←, ↓, ← e start.





WORLD OF ILLUSION STARRING Mickey & Donald

Apesar de fácil, World of Illusion é

Três em um

O game tem cinco estágios, divididos em três mundos que mudam de acordo com o personagem que você escolher. Mickey e Donald, ou os dois juntos (no caso de serem dois), enfrentam desafios como: saltar sobre fogueiras, atirar bolas de fogo, empurrar blocos, ativar interruptores, pular sobre abismos, impulsionar gangorras, abaixar pilares e outras coisas.

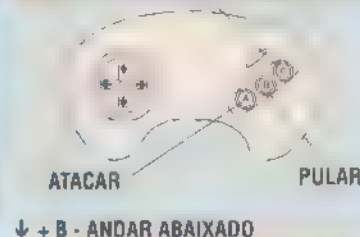


Por causa do seu rabinho, Donald fica entalado nas passagens estreitas. Mickey tem que puxá-lo pela mão para que os dois prossigam a aventura.



SEMPRE QUE FOR PRECISO AJUDAR O COMPANHEIRO, APERTE O BOTÃO C (O DE CORRIDA, EM NOSSA CONFIGURAÇÃO)

CORRER OU AJUDAR O COMPANHEIRO



A ARMA DOS PERSONAGENS É A CAPA MÁGICA. SE OS INIMIGOS SÃO TOCADOS PELA CAPA, DESAPARECEM. SE SÃO TOCADOS PELAS FAISQUINHAS QUE ELA SOLTA, FICAM IMÓVEIS APENAS ALGUNS SEGUNDOS

ITENS

?	Contém itens
	Recarrega uma barrinha do medidor de energia
	Recarrega toda a energia
	Cada 52 valem uma vida
	Vida extra
	Elimina todos os inimigos da tela

1. Floresta Encantada

Não poderia faltar uma floresta mágica do Mickey. Na primeira fase, você anda pelas gangorras com pedras mágicas. Em seguida a pedra mágica para cima é você



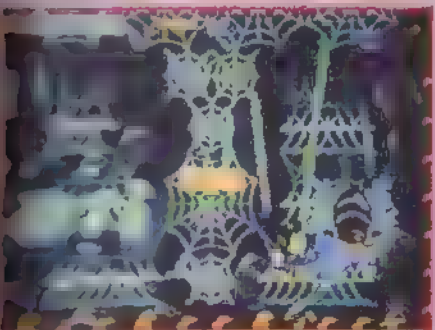
Na primeira etapa, um dos personagens pula e para a cima. Ai é só puxar o outro pela corda

A primeira fase é a que sempre muda de personagem usado. Se for Mickey, você entra nas flores fechadas e anda para cima. Pulando sobre as pedras, as pétalas que caem formarão o caminho. A fase 2 de Donald é mais fácil: basta descer a correnteza de um rio a bordo de uma folha



Com os dois personagens, eles sobem um de cada vez (use ↓) para alcançar a plataforma pelo trilho

Nesta terceira fase, cuidado com as aranhas em jogos do Mickey. As aranhas com caras de toninhas fazem um fio que serve para você



Nesta fase e esta aranhona. Ela é bico de papo e te acertá-la quando ela mostrar a boca não adiantará

2. Passeio nas nuvens

Ao terminar o estágio da floresta, você ganha um novo poder mágico. Quando seu personagem disser Alakazam!, aperte qualquer botão e um tapete mágico aparecerá para levá-lo adiante



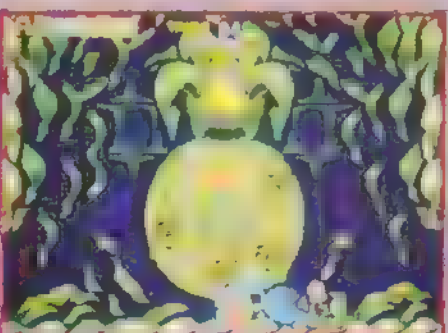
Para movimentar o tapete, aperte o botão de pulo repetidamente

Na segunda fase com Mickey, será preciso atravessar uma incrível tempestade. Depois aparece uma caverna com aqueles tetos que esmagam e soltam pedras, e por fim uma longa travessia por plataformas cadentes. Para Donald, o trampo da segunda fase é mais maneiro: basta descer a correnteza de um rio a bordo de uma folha



Com os dois personagens, um sobe no ombro do outro para alcançar a plataforma mais alta. Depois puxa o companheiro pela corda

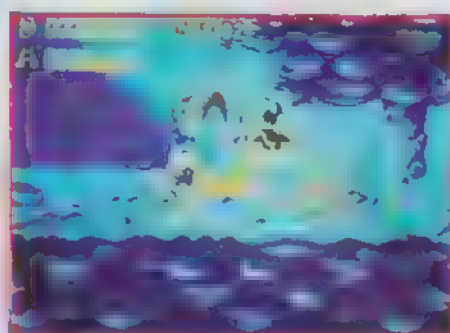
Na terceira fase, você volta às nuvens, mas sem o tapete. As nuvens com caras deslocam-se um pouco quando se pisa nelas. As pequenas servem como plataformas fixas, mas cuidado com as médias. Quando pisadas, elas estouram depois de algum tempo. Depois de passar por isso, você encontra o chefe.



Chetinho moleza: delone um por um os dragõezinhos que saem da roda. Só depois de derrotar o chefe

3. Mundo submarino

Ao derrotar o chefe da fase anterior, você ganhará a mágica da bolha. Com ela dá pra nadar folgadoamente embaixo da água, com fôlego total. Explore bem: há paredes falsas e itens escondidos



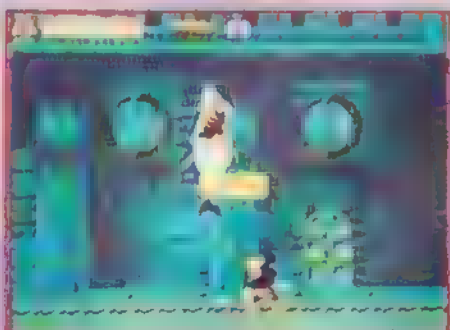
Estas bolhinhas não deixam você passar. Recue, espere a concha tampar as bolhas e siga sossegado

Para Mickey, a segunda fase começa na caverna submarina. Basta usar o comando especial para ele andar abaixado e não haverá problemas. Com Donald, a segunda fase tem que ser feita por cima d'água, pois ele entala nas passagens estreitas. Em dupla, Mickey puxa o pato pelos braços e os dois conseguem explorar o lugar juntos.



Depois de entrar na caverna e perceber que não dá para seguir em frente, saia e suba pelo primeiro vão que encontrar. Donald encontrará esta fase por cima d'água

Na terceira fase, você voltará para debaixo d'água, para um navio afundado. Cuidado com as rachaduras no chão, que viram enormes buracos. No final do barco está o chefe



A barbatana do tubarão não machuca. É o bicho só pega pra valer quando passa com o corpo para fora. Fique ligado nos pulos que ele dá

WORLD OF ILLUSION - STARRING
MICKEY & DONALD / Sega

Ação 8 Mega 1 ou 2 jogadores



4. Biblioteca

Esta biblioteca é cheia dos truques. Os grampeadores podem ser usados como trampolins. Pule na tampa do frasco de spray e use o jato que ele solta como ponte. Fique ligado também nos frascos com bolinhas de açúcar: eles levam às fases de bônus. A entrada para a fase exclusiva de Donald está na biblioteca, no livro que tem uma porta aberta. A fase exclusiva dos dois juntos também começa aqui, entrando-se por uma caixa de presente. A saída da biblioteca, nas três versões (Mickey, Donald e os dois) é pela caixa de biscoitos.

Antes de entrar na biblioteca, não esqueça de pegar a caixa de biscoitos. Ela está na fase de bônus.



Somente jogando com Mickey e Donald, nesta fase é possível entrar por uma caixa de presente e explorar a biblioteca na fase de bônus.



A segunda fase é a dos doces. Atenção com os homens de bolacha: são necessárias duas passadas de capa para eles desaparecerem. Jogando com Mickey, pule sobre a rolha da garrafa de champanhe e você vai voar para as estrelas; esta é a fase exclusiva dele. Quando aparecerem umas gelatinas, desça a tela nadando através delas até encontrar Madame Min, que é a chefe desta etapa.



Min é um alvo fácil. Você pode tentar acertar a bruxa enquanto ela voa. Ou, se preferir, quando pousa no chão.

5. País das maravilhas

Ao passar para este estágio, você ganhará a mágica capaz de encantar os soldados de cartas — isso mesmo, aqueles de Alice no País das Maravilhas. Toda vez que seu personagem encontrar um deles, dirá o famoso Alakazam! e os soldados formarão pontes ou plataformas.

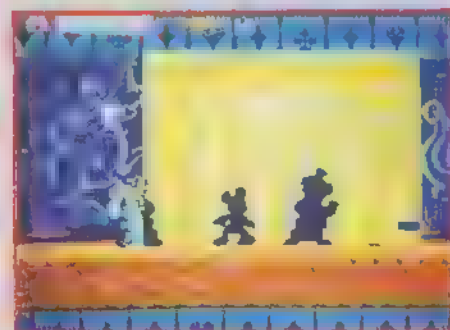


Que tal entrar na biblioteca? Pule sobre o primeiro livro e um pouco atrás na área e apanhe a vida extra. Repita o processo quantas vezes quiser.

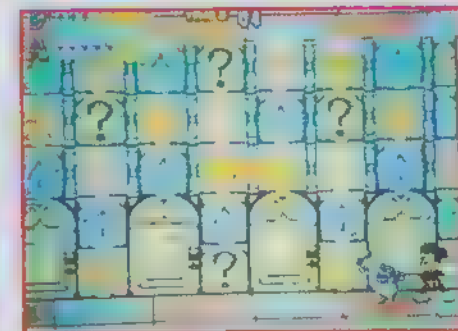
A segunda fase deste último estágio tem três versões completamente diferentes para cada opção. Jogando com Donald, você terá que escalar vários andares, seguindo a numeração das cartas. Na fase exclusiva de Mickey, que para variar é a mais difícil, você vai ter que fugir: procurar passagens secretas, entrar em baús, arriscar sua pele. Na fase de dois jogadores, uma pegadinha: Mickey e Donald caem numa sala cheia de portas. Apenas uma levará ao final.



Os ninjos que Donald encontra nos andares são a chave para sair deles. Use a caixa e veja o que acontece.



Andar atrás desta porta é perigoso. Pule na bolacha e atenda para não acionar as armadilhas do pano. Você verá seus ninjos.



A localização da porta certa é aleatória — muda conforme a jogada. O problema é que as portas erradas levam você de volta às fases anteriores. Tem que encontrar.



Veja se quem manda no Mundo da Ilusão João Bato-de-Onça! O ponto vulnerável dele é a cara. Cuidado para não cair na água. Heim!

THE END

NESSAS FÉRIAS VIAJE NUM SUPER NINTENDO.



FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO

Nintendo

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

R. Mateus José, 1233 - V. Maria Balsa - CEP 02166 - Tel. (011) 954.9418
FAX: (011) 954.8392 - São Paulo - SP

CONSULTE NOSSA LOJA
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.



SP - TATUAPÉ - R. Apucarana 1209

SP - MOÓCA - R. do Oratório 1240

SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204

SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro

ZES - SP - R. Otto Jnger, 158

SP - JN 210 - Bloco C - Loja 33-35

PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41

MA - R. de Mello 765

LKC GO - ANIA GO - Loja 1 - R. 22 N° 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bougainville
Terreço 1 - Tel. (062) 241.0283

LKC JOINVILLE SC - R. Pedro Lobo 46

Tel. (0474) 33.6572 e 33.0016

LKC CAXIAS DO SUL RS - R. Pinheiro Machado 1407

Tel. (054) 221.3456

LKC POUZO ALEGRE MG - R. Cel. Otávio Meyer 160

P.A. Shopping 4º piso - Tel. (035) 421.7131

LKC FORTALEZA CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828

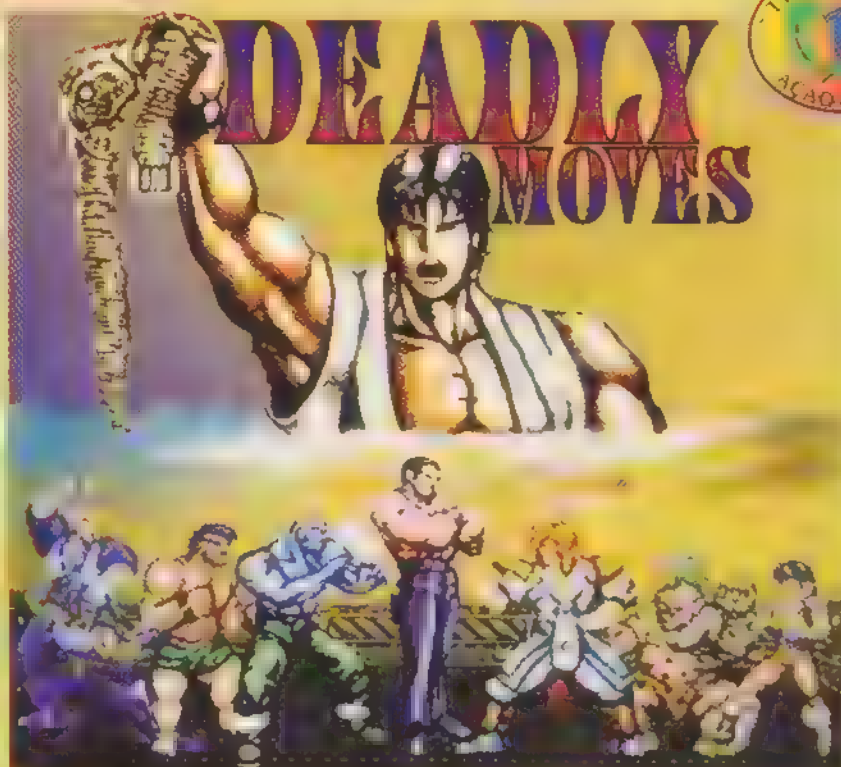
Tel. (085) 234.6763 - Fax: (085) 234.2545

LKC MANAUS AM - Villa Shopping - Loja C D

Adrianópolis - Tel. (082) 611.3856

LKC BELÉM PA - Av. Gov. José Malcher, 1877 - Altos

Tel. (091) 222.4191 - Fax: (091) 222.1414



Mega pode ainda não ter o clássico *Street Fighter 2* nem *Fatal Fury*. Mas acaba de ganhar um ótimo representante nos games de luta. *Deadly Moves* é idêntico a *Power Moves*, detonado na edição 25 de *AÇÃO GAMES*. Só que com um detalhe: a versão para Mega é mais rápida e precisa do que a versão para Super NES. Um arraso!

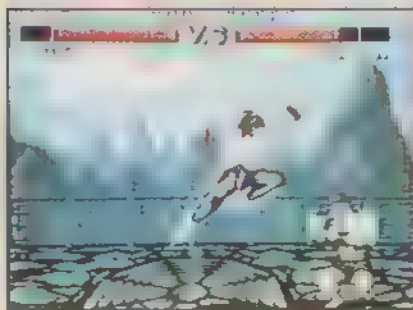
Um promissor lutador mora em uma pequena cidade do interior dos States. Seu maior sonho é se tornar o melhor lutador do planeta. Original, não? Mas o rapaz vai em frente: seu mestre diz que não tem mais nada para ensiná-lo e ele resolve ir à luta (literalmente). Roda o mundo para enfrentar os melhores lutadores e aprender novas técnicas com eles. Tudo para se tornar **NUMBER ONE FIGHTER**, o melhor do mundo.

JOE CONTRA O MUNDO

Você tem duas opções de jogo: Versus Mode e torneio completo. No Versus Mode você escolhe um dos lutadores e encara batalhas isoladas. Já durante o torneio completo, você só pode jogar com Joe. São vários confrontos até chegar ao chefe final, Ranker.

JOE

É o mais importante de todos. Afinal, é com ele que você luta no torneio completo. Joe é o lutador da cidade do interior que sonha em ser o maior. Rápido, suas habilidades vêm do karatê, aikidô e também do boxe, tailandês e normal. Seus principais golpes são magia e dragão.



DRAGÃO - é um golpe bonito e poderoso: →, A + B

MAGIA - lembranças de *Street Fighter*. Fogo neles ←, →, A + B

WARREN

Ele vem do Havaí, o paraíso dos surfistas. Warren foi ridicularizado por seu covarde na infância. Mas ele decidiu que deveria usar seu enorme porte para amedrontar os outros. Parece que conseguiu... Seus melhores golpes são rodopio e corridinha, uma bela ombrada.



CORRIDINHA - derrube qualquer um. É manha ←, →, A + B

RODOPIO - não dê sossego para seus adversários. A + B + C

GAOLUON

Lutador chinês, sua técnica vem de uma famosa escola do nordeste daquele país. Rápido como a luz consegue dar golpes dignos de um ginasta. Seu mortal é da pesada, mas seu golpe realmente fatal é o bumerangue com facas. Demais!!!



BUMERANGUE COM FACAS - é uma apelação. Confira: →, A + B

MORTAL - será que ele vai para as Olimpíadas? Tente: ↑, A + B

Deadly Moves serve para calar a matracaca daqueles que acham o Super NES infinitamente superior ao Mega. Afinal, a versão para o console da Sega é melhor que a para o 16 bits da Nintendo. A verdade é uma só: quando o software é bem feito, o console mostra suas qualidades e o game fica bom.

Talvez seja apenas uma agressiva tática de marketing de desespero, porque as vendas do Mega despencaram em 92. Mas

a Sega programou altos games para o final de 92 e começo de 93: *Sonic 2*, *Streets of Rage 2*, *Terminator 2*, *Shadow of the Beast 2*, este *Deadly Moves* e muitos outros. Não importa quem seja o vencedor da guerra Sega/Nintendo. Quem sai ganhando é sempre você, gamemaniaco sedento por novidades. 1993 promete ser um superano. Fique ligado em *AÇÃO GAMES* para saber as novidades em primeira mão.

REAYON

Ele nasceu na China, Reayon era taiandesa. Sua técnica é a mesma de Gaolun. Mas ele aprendeu as partes mais ficou com os golpes mais da pacas, seus principais golpes: chute alto e corrida com soco



CHUTE DA COM SOCO- este golpe não é nada bom: $\leftarrow, \rightarrow, Y + B$

CHUTE ALTO- é uma boa defesa e um ótimo golpe: $\leftarrow, \rightarrow + A + B$

BUOH

Japonês, ele se diz representante vivo de uma dinastia de assassinos de guerra. Gente fina, finíssima. Enfim, além de técnicas marciais das mais variadas, Buoh é meio místico. Só assim dá para entender a sua estranha mágica e seu cabelo assassino

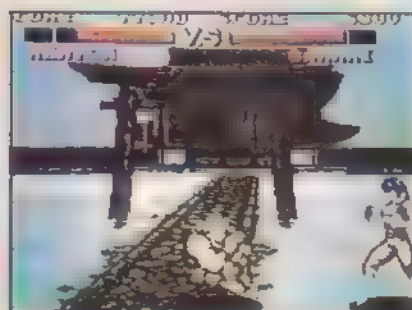


CABELO ASSASSINO- viva os cabeludos. Saiba que só: $\rightarrow + A + B$

MAGICA- Buoh desaparece e ainda acerta o inimigo: $\downarrow + A + B$

BARANI

Este vem da África, onde era líder da tribo Opa Opa, além de membro de uma organização secreta chamada Junk. Sua técnica é uma mistura daquelas dos inimigos que derrotou. Principais golpes: magia e bolinha (a mesma de Blanka)

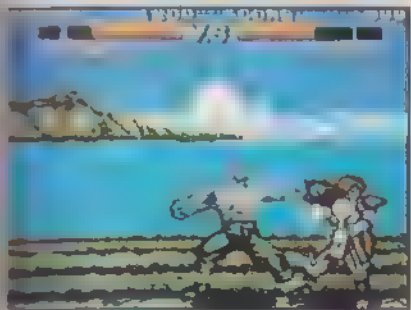


BOLINHA- simplesmente derruba qualquer um: $\leftarrow, \rightarrow + A + B$

MAGIA- queime os miolos de seus adversários: $\rightarrow + A + B$

VAGNAD

Ano, Vagnad ficou detido em um tempo de concentração como príncipe místico. Sua arte veio da prisão: preciso matar para não morrer. Ele poucos sobreviventes. Jogue da porquê. Principais golpes: enfiada dupla e socos múltiplos



SOCOS MÚLTIPLOS- não dá nem para respirar: $\rightarrow + A + B$

ENFIADA DUPLA- quebre o pescoço do inimigo: $\downarrow + A + B$

NICK

O único lutador latino do game. Nick vem da Espanha. Seu passado não é glorioso: era membro de uma máfia de matadores pagos. Mais um gente fina. Sua habilidade é grande, principalmente com as pernas. Tem uma magia com três facas para dar inveja em qualquer um



MAGIA COM 3 FACAS- assuste seus adversários: $\leftarrow, \rightarrow + A + B$

GIRATÓRIA ESPECIAL- mais gingado impossível: $\downarrow + A + B$

RANKER

É o chefe final do game no torneio completo. Só Joe tem o direito de enfrentá-lo. Ranker é muito rápido, tem um supersoco e ainda solta uma magia destruidora. Preste atenção em seus golpes para aprender a derrotá-lo. Uma dica: use voadoras seguidas de magia. Boa sorte!!



Descubra o momento certo para atacá-lo de surpresa. Não fique perto dele por nenhum motivo, ele joga seus adversários longe com um esforço mínimo. Ranker é seu maior desafio. Derrote-o e ganhe os louros de melhor lutador da face da terra

OS MELHORES GOLPES DESTE GAME SÃO OS MESMOS DA VERSÃO POWER MOVES PARA SNES. MAS DAMOS AQUI FOTOS DOS GOLPES QUE NÃO SAÍRAM NA EDIÇÃO 25. JUNTOS, ELAS FORMAM UM PAINEL COMPLETO

PASSWORDS

Você pode usar a opção password. Basta detonar com Joe e conseguir a melhor combinação possível para chegar a Ranker. Elas são personalizadas. Ache a sua e mande ver!

O joystick é configurável. Todos os golpes desta matéria foram feitos com a configuração que recomendamos:

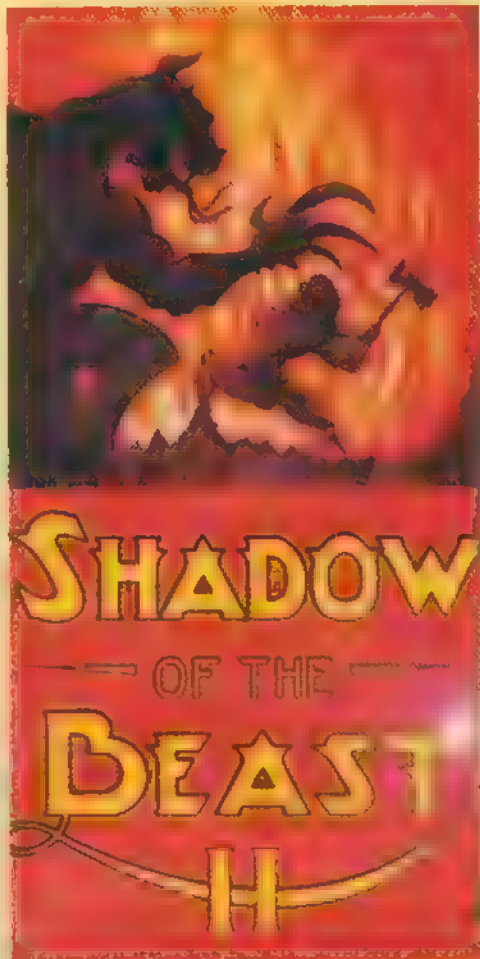


DEADLY MOVES / Kaneko

Luta		1 ou 2 jogadores	
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFO	DIVERSÃO



SHADOW OF THE BEAST 2 /
Electronic Arts



A continuação de uma das melhores aventuras para videogame finalmente chegou à Mega Drive. Depois de fazer a cabeça dos fanáticos por *Shadow of the Beast* 2 promete deixar do meio do caminho o velho de pedra. Bando e dança e o jogo sai de 100% em dentro do começo do jogo. Nota 100%

Quem jogou alguma vez *Shadow of the Beast* deve se lembrar da história. Zelek transformou o bravo guerreiro em pedra. Quando percebe o que aconteceu, o guerreiro luta atrás de Zelek para destruí-lo e voltar ao seu estado normal.

Mais uma de Zelek

O grande vilão não engoliu o desfecho da primeira aventura. Querendo vingança a todo custo, Zelek rapta a irmã do bravo guerreiro e a transforma em uma caveira. Você é o guerreiro e sua missão é ir atrás de Zelek para salvar sua querida irmã e desfazer o feitiço do vilão.

Assim, no papel, até que não parece difícil. Mas *Shadow of the Beast 2* tem um desafio pra lá de animal. São inúmeras pegadinhas, detalhes e inimigos cabeludos. Você precisa fazer tudo na ordem certa. Um só erro e você se perde. Fique sabendo como chegar a Zelek. Confira o roteiro completo, passo a passo, para desvendar o mistério de *Shadow of the Beast 2*. Divirta-se!!!

O game passo a passo

Você começa o game embaixo de uma árvore. Não caia na tentação de ir para a direita. Você está no meio da Floresta das Árvores, assim chamada porque umas árvores muito loucas jogam bombas para atingi-lo. Passe pela ponte tomando cuidado com os tubarões.

Logo em seguida você verá um urubu. Ele estará levando um homem embora. Acerte a ave para salvá-lo. Esse homem é o primeiro de uma série de amigos que você encontrará no game. Ele lhe dará uma informação muito útil: para cima ou para baixo; é a alavanca certa que você usará em seguida. Estas alavancas estão acima da gangorra. Suba pela corda, pule na plataforma da direita e use a chave para abrir a porta. Agora mova a alavanca certa, indicada pelo amigo: a de cima ou a de baixo.



Esse cara é importante. Ele lhe pede para salvar um amigo e avisa "Cuidado! Há várias armadilhas no meio do caminho"

Logo depois, desça e entre na primeira plataforma da esquerda. Não deixe o urubu passar: ele quer cortar a corda e impedir a sua passagem. Um outro urubu surgirá. Acabe com ele para ganhar uma chave.



Esta é uma das várias chaves que você ganhará durante o jogo. Guarde-a com carinho. Ela será muito útil.



Depois de pegar a chave, você cairá em uma gangorra. Suba na corda da esquerda e pule na plataforma da direita. Lá, você verá uma porta. Use a chave para abri-la.



São duas alavancas. Uma faz com que o chão caia e você vire história. A outra, a certa, libera a sua passagem para a plataforma de cima. Não se desespere: apenas siga a orientação que seu primeiro amigo deu (veja a primeira foto)

Suba e vá com tudo para a direita. Você encontrará uma chave em cima da mesa. Pegue-a e suba no primeiro candelabro para alcançar a parte superior da tela. Surpresa: um belo baú, com moedas e energia.

Volte até a primeira corrente depois do elevador e desça. Você verá um morcego e uma fera enjaulada. Pule e use a chave para soltar a fera e assustar o morcego. Com isso, você terá tempo para, usando a bola de ferro, acertar a alavanca de baixo que fica no lado direito e subir.



A operação deve ser rápida e precisa. Senão o morcego abre a jaula, mexe na alavanca de cima, sai voando e você é devorado pela fera. Ela é indestrutível...

Uma vez lá em cima, vá para a esquerda e desça para voltar às duas alavancas iniciais. Ande para a esquerda, desça na corda e vá novamente para a esquerda. Surpresa: surge uma ponte.

as alavancas do canto esquerdo para a grande e levá-la para o outro lado de uma vez: só sobrá uma para você já pode voitar. Sem a sua carria na água



a pedrinha até o lado esquerdo da ba na corda e pule na gangorra. O tra fará você subir até a primeira gaiola

a outra gaiola, a da direita, que o levará Ao chegar à plataforma, detone o ram, que quer beber seu sangue ebente o saco para finalmente achar a você procurava



amigo. Ele avisa que seu mestre tem s valiosas. É mais: que ele fica no a direita. O amigo até fala em uma para você

é a primeira corda, desça e vá para a a pegar um baú com moedas e life. Logo ocê verá uma casa. Não entre. Siga achar outro baú de moedas. Volte e



verda, suba a escada e pegue uma será muita útil. mas muito mesmo

Saia da casa e volte até a primeira corda. Não suba. Vá para a direita. Você verá um buraco Desça para encontrar o mestre do segundo amigo. Ele pedirá para você entrar. Lá dentro você achará uma corda. Não suba. Passe pela corda para achar mais um baú com moedas e life. O mestre fica lá em cima



Ele tem sábias palavras para você: "Pegue o pergaminho e leve-o para o velho. Você pode usar o anel para fazer uma arma para destruir Zelek. Pegue o pergaminho

Dai, volte até a primeira corda e suba, voltando até o começo do game, para a mesma árvore do início. Vá para a direita. Um canibal o receberá. Ele diz que você não pode entrar na floresta, senão ele e sua tribo de canibais famintos o atacam. Não ligue para suas ameaças. Entre na floresta e enfrente a tribo toda. Acabe com eles e continue indo para a direita.

Você encontrará duas plataformas e uma corda. Suba a plataforma e vá até o alto. Lá, você achará um bicho que parece um diabo. Acabe com ele para ganhar um machado. Destrua o baú para ganhar moedas. Volte pelo mesmo caminho e você encontrará um chão falso.

Pule várias vezes até o chão falso sumir. Você entrará na Caverna de Cristal. Vá para a esquerda para achar uma garrafa de energia e, depois, um baú com moedas. Você verá um guarda. Selecione o machado pela primeira e única vez no jogo e corra atrás do guarda. Ele irá atravessar a ponte. Continue atrás dele. Uma parede cairá. Atire o machado nele sem parar.

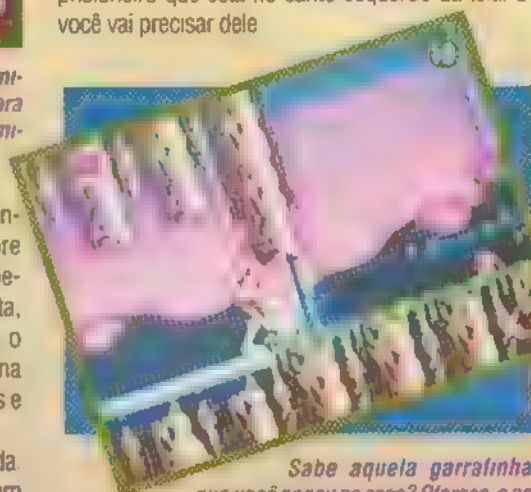


O machado é a única arma que passa por esta parede. Acabe com o primeiro guarda e também com o segundo, senão ele acionará uma manivela para destruir a ponte. E você cairá... para sempre

Destrua a parede com a bola de ferro. Suba no primeiro candelabro e vá para a esquerda. Suba no segundo candelabro. Você verá uma alavanca com o nome Spikes. Mexa na alavanca da direita para congelar o tempo e vá com tudo para a esquerda. Acerte a alavanca do canto da tela e volte correndo para se livrar dos espinhos.

Desça, mas não suba no primeiro candelabro. Desça mais um pouco para achar mais um candelabro. Você verá vários guardas dormindo. Desça, acabe com eles e vá para a direita. Pegue a chave em cima da mesa e volte para a esquerda. Detone mais alguns guardas. Surpresa: você será preso. Não se desespere. É apenas uma tática.

O carcereiro lhe diz que você será executado, a menos que consiga fugir. Não tente destruir a porta, pois o guarda dará choques no chão que matarão o prisioneiro que está no canto esquerdo da tela. E você vai precisar dele.



Sabe aquela garrafinha que você pegou na casa? Ofereça-a ao guarda; basta selecioná-la (Start e C) e apertar A para oferecê-la. Quanta gentileza! O guarda aceita

O carcereiro fica bêbado e deixa você destruir a porta e escapar. Suba depressa no candelabro e vá até o fim. Lá em cima, pule para a esquerda e detone o cara. Um detalhe: foi aquela alavanca que você moveu que acionou o candelabro.

Volte para baixo e acabe com o guarda. Ele ainda dorme, mas liberará uma chave. Pegue-a, suba no candelabro e desça na primeira plataforma da esquerda. Use a chave para libertar outro prisioneiro. Este preso diz que o anel que você está procurando está lá em cima. Vá para a esquerda, mate os dois guardas e pegue o anel.



Esse anel é fundamental para acabar com Zelek

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

MEGA

Volte para a direita. Use a chave para abrir a porta e passe correndo sem parar. Não desgrude dos dois prisioneiros. Eles serão a sua salvação. Só dois espinhos estão ativos. Os prisioneiros funcionarão como cobaias para protegê-lo



Nada como um escudo amigo. Os ex-prisioneiros viraram novos mortos. Mas tudo bem. Pelo menos você está vivo

Volte para o início da fase. Suba na mesma plataforma onde estava o bicho-diabo. Perto da ponte, suba na corda, depois na plataforma do meio e por fim na de cima, à direita. Estoure a gosma verde para achar mais um baú: moedas e energia.

Dirija-se para a corda depois das plataformas, desça até a cachoeira e vá para a direita. Cuidado com a água! Acabe com o enorme bicho branco e uma corda aparecerá. Pule na corda para subir, vá para a direita para achar mais uma corda. Desça e pule para a direita. Você chegará a uma ponte meio esquisita



Atrata o monstro para o meio da ponte. Ele vai cair. Pule o buraco e vá para a direita para achar o velho

O velho sábio diz que para achar Zelek você precisa cruzar o mar do leste, o chifre o ajudará, mas ele está perdido no rio de baixo. Não saia correndo. Pause o game, selecione o anel e dê ao velho. Ele fica muito grato. Daí, ofereça o pergaminho. Vale a pena!



O velho retribuirá com uma magia para você poder acabar com Zelek. Pegue a magia e volte para a ponte com o buraco

Caia no buraco para chegar ao rio. Vá para a direita e caia no primeiro buraco. No canto esquerdo, uma boa surpresa: life. Continue para a direita. Você achará uma corda. Pule na corda e logo após para a direita



O trampo valeu a pena: o chifre aparecerá bem na sua frente. Pegue-o e volte. Desça na corda e pule para a direita

Um monstro-caracol lhe dirá: "Se você quiser voltar, terá de gastar 16 moedas". Aperte A para aceitar. Como num passe de mágica, você voltará ao velho. Passe por ele e continue indo para a direita. Depois de matar os dois

grandalhões meio idiotas, caia no mar de lama. Não vá para direita. Siga para a esquerda, passando por debaixo das pedras. Você achará mais uma chave.

Corra para a direita para chegar ao mar do leste. No extremo esquerdo, problemas. Não para pular nem para andar. O quê fazer? Pegue o chifre e coloque-o em prática. Um dinossauro aparecerá e o levará para o outro lado.

Continue indo para a direita para chegar ao castelo de Zelek. Pendure-se no primeiro cantoneiro, pule na escada e siga à direita



A última chave será usada para abrir a porta. Recompensa: duas belas garrafinhas de life para você enfrentar Zelek numa boa

Volte para a parte de baixo e selecione a magia. O último desafio desta superaventura estará a sua espera. Zelek em pessoa. Boa sorte!



Ele é perigoso, mas nem tanto. Fique bem longe de sua caçada de fogo e acerte Zelek com a magia. Sua vida está salva. A paz volta a reinar. THE END

TEAM USA BASKETBALL

Ganhar sem jogar - se você fissurou neste game animal, que apresentamos em nossa edição nº 22, tente estas passwords de arrepiar. Você vai direto para a entrega das medalhas.

Contra a Itália - VOT6RBB
Contra a Holanda - #WT7RDC.
Contra a Lituânia - FMT7RCO

Contra todos (só funciona no modo Tournament, é claro)- V#T6RBK

ARCUS ODISSEY

Qualquer fase - anote estas passwords espertas. Mas elas só funcionam em cartucho japonês.

Fase 1- K4UME2USAA
Fase 2- K4UME2UIJS
Fase 3- K4UME2UUOS

Fase 4- K4UME2UZTX
Fase 5- K4UME2UWMU
Fase 6- K4UME2USFR
Fase 7- K4UME2UX4W
Fase 8- K4UME2USPH

EARNST EVANS

Chefes de fase - digite esta sequência para vencer qualquer chefe do game: ↑, A, ↓, B, ←, A, →, B, Start. Só testamos em cartucho japonês.



SALVE-SE QUEM PUDE!

Chegou o cartucho dos Lemmings para Master System, com as criaturas mais adoráveis e curiosas que você já viu. Eles andam sempre em frente até se esborracharem, afogarem ou coisa pior. Mas os Lemmings estão sempre prontos a obedecer suas ordens: você vai ter 120 fases para tentar salvar alguns deles do seu destino trágico. Mas corra, afinal este jogo é uma questão de vida ou morte!



SEGA

Lemmings™

EEVO



As comidas voltaram-se contra o cozinheiro. Ohdove é um mestre-cuca sacana: ele simplesmente invadiu o seu restaurante e levou os alimentos à loucura. Você é um cozinheiro desesperado que deve correr atrás das comidas para recuperar o seu restaurante.

Elas enlouqueceram! As comidas ganharam vida própria e estão contra você. Além de passar por lugares muito esquisitos, você precisa acabar com cebolas, cenouras, pizzas, pudins e outras pirações. Panic Restaurant faz lembrar um pouco o velhinho Burgertime para Intelevisão, onde um mestre-cuca precisava fazer sanduíches e se livrar de pepinos, ovos e outras comidinhas.

PANIC RESTAURANT / Taito			
Aventura		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Diversão gastronômica

O enredo é bastante criativo e a diversão é garantida. A cenoura é um caso a parte: trata-se de uma cenoura muito feminina, com maquiagem e tudo o mais. Ela tenta seduzi-lo apenas para tentar acabar com você. Muito bem-sacado!!!

Panic Restaurant é um ótimo lançamento para Nintendinho: ousado e "normal" na medida certa. O desafio é crescente. No começo parece fácil demais. Mas a coisa engrossa a partir da terceira fase. Até o som é legal. Esse game da Taito foi uma enorme bola dentro.

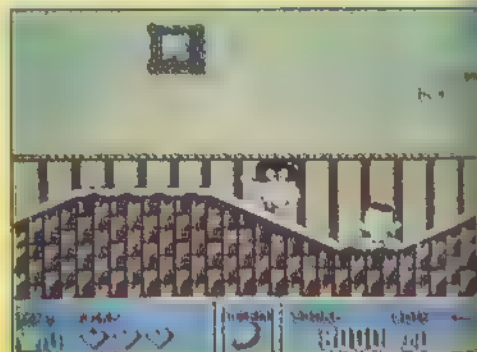
RECARREGADORES DE ENERGIA

PIRULITO	BOMBOM
Completa seu life e ainda dá mais um coração de life	Enche um coração de life

ARMAS

Você começa com uma frigideira normal. Confira as principais armas e você pode conquistar no game:

GARFO	funciona como um punhal e acaba com tudo que fica embaixo de você
FRIGIDEIRA MALUCA	fica girando e detona tudo



Essa frigideira é mesmo maluca. Você começa a roçar e a varrer tudo da tela



Os piratas começaram a apelar pra valer. Depois daquela versão da Yoko Soft para Street Fighter 2 para Nintendinho, eis que surge este Mario Fighter 3. Não é um erro de digitação: é Mario lutando com Ryu e companhia. Um verdadeiro absurdo.

Para se ter uma idéia do nível da pirataria, basta dizer que o cartucho é verde limão e NINGUÉM assina o game. Também pudera. Se a Nintendo já implica com algumas coisas legais, dá pra imaginar o que ela seria capaz de fazer com alguém que não apenas pirateou Street Fighter 2 mas também colocou o maior símbolo da gigante japonesa para lutar com a moçada da Capcom. Mario é quase sinônimo de videogame. A Nintendo deve estar fervendo de raiva...

Bison Vs. Bison

Apesar de todas essas sacanagens, Mario Fighter 3 inova um pouco o famoso arcade: além de poder jogar com o chefe (Bison, que aqui recebe o nome de Viga), você pode encarar Bison com o próprio Bison. Ou seja: dá pra jogar com dois personagens iguais (o famoso character vs. character de SF 2).

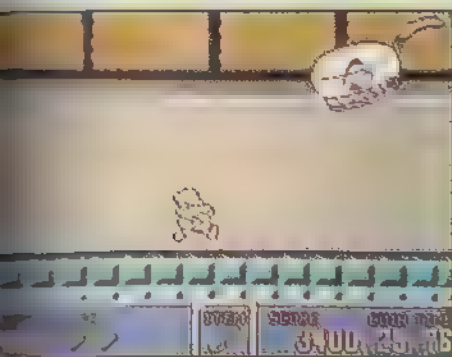
Os gráficos são pouco detalhados e têm péssima definição, a música é horrível e a resposta aos controles é bem lenta. Em suma, o game é um fiasco. Mas funciona como curiosidade para Street Fighter maníacos. Mario é a grande decepção: uma negação em todos os sentidos. Mas calma, porque não é o verdadeiro Mario da Nintendo. Mario Fighter 3 comprova que a pirataria já foi longe demais. Ou alguém acha bom levar gato por lebre? Seja esperto e jogue apenas games oficiais, OK? vale mais a pena.

MARIO FIGHTER 3			
Luta		Pirata sem vergonha	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

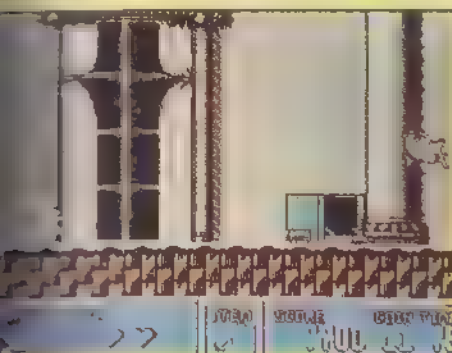
OS GOLPES SÃO VARIADOS. MAS A RESPOSTA É TÃO RUIM QUE FAZ COM QUE ELES NÃO SAIAM FACILMENTE. COISAS DA PIRATARIA...



Mate a vontade de jogar Bison contra Bison e tente se contentar com Viga vs. Viga. Mas prepare-se para a decepção...



o chefe é uma mistura de panela com baleia.
Não, quase nada. Apenas desvie e acerte-a



a segunda fase é um microondas com
os revólveres. Desvie dos galináceos e acer-



o chefe não passa de um projeto do verdadeiro.
pouco habilidoso e fraco, Mario é um fracasso



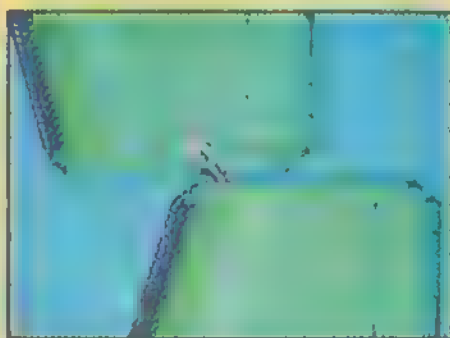
o chefe de Mario Fighter 3 são o fim do mundo: dá
a cada cinco segundos. Uma tremenda

Contra FORCE

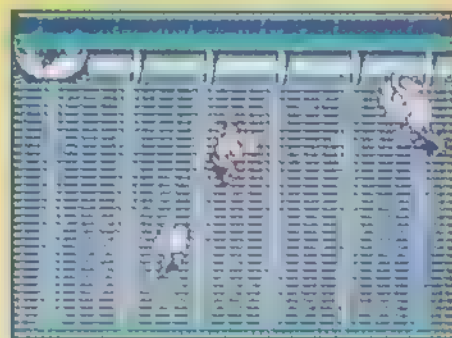
Debulhamos pra você as duas fases finais de Contra Force, o último game desta saga da Konami, no qual você precisa livrar Neo City da organização criminosa D.N.M.E. Como nas três primeiras fases, que esmiuçamos na edição passada, você só precisa usar um pouco a cabeça na escolha dos personagens e armas. E pode trocar de agente a qualquer momento (basta apertar Select e Direcional ↑ e ↓). Boa sorte!

FASE 4 - AVIÕES

Seus personagens caminharão sobre as asas de vários aviões, numa exibição de dar inveja aos melhores dublês. Além da grande quantidade de mísseis inimigos, existe a constante ameaça do vento.



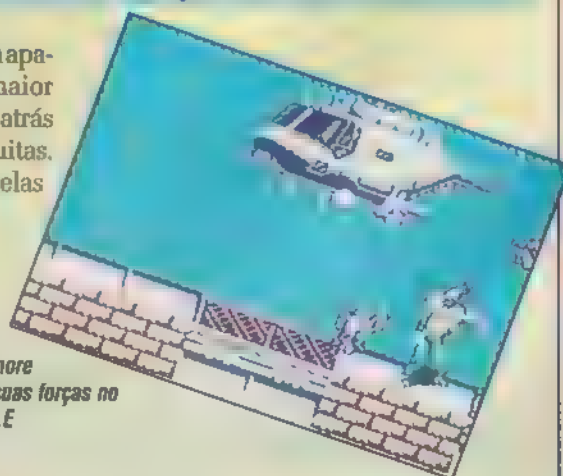
Quando chegar à ponta da asa de um avião, espere um pouquinho e outra aparecerá logo logo pra você continuar



O ponto vulnerável do chefe são suas pernas. Ele dá trabalho, mas basta ser persistente

FASE 5 - PERSEGUIÇÃO FINAL

O chefe da organização criminosa aparece logo no começo e faz a maior fusquinha pra você. Vá com cautela atrás dele, pois as armadilhas serão muitas. Evite atirar contra as escadas, pois elas desabam.



Não deixe o chefe fugir no helicóptero. Ignore os tiros do pássaro de metal e concentre suas forças no chefe. Depois dessa, será o fim da D.N.M.E



OUTRUN EUROPA

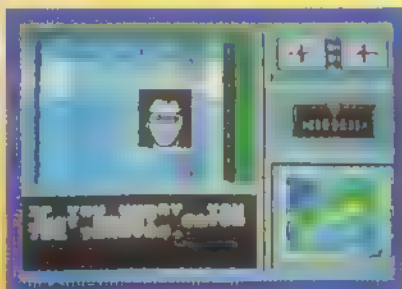
Imagine um game que mistura Road Rash, Micro Machines e Chase H.Q. Imaginou? Pois é. Outrun Europa mistura estes três games: tem as motos de Road Rash, as lanchas (na verdade jet skis) de Micro Machines e os carros tipo perseguição de Chase H.Q. Dessa verdadeira salada surgiu uma game com estilo próprio e acima da média para Master. Com direito a várias sacanagens, tipo jogar motoqueiros e carros para fora da pista.

Em Outrun Europa, você sai da Inglaterra com o objetivo de percorrer o velho continente europeu atrás de criminosos. Mas, ao mesmo tempo, você precisa fugir da polícia. Afinal, eles pensam que você pode ser um ladrão como os outros. Portanto, nada de ficar marcando atrás dos carros de polícia: é Game Over na certa...

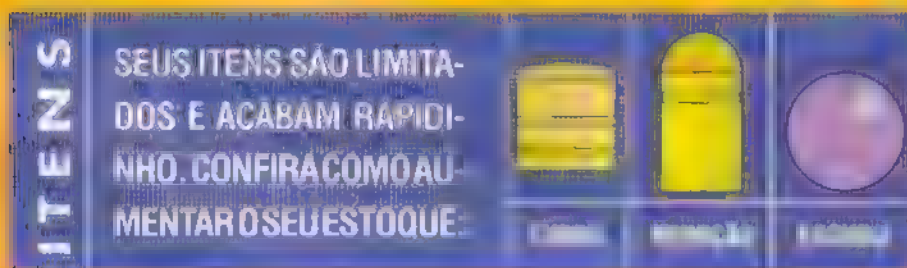
Velocidade na terra e na água

O ponto positivo do game é a sua variedade. Por ter motos, jet skis e carros, Outrun Europa não chega a cansar. As manhas de cada modalidade são diferentes. A única coisa comum a todas é a velocidade. Tudo dever ser feito a mil por hora. Senão o seu tempo acaba e você dança. Corra contra o relógio!!!

Com gráficos diversificados e surpreendentemente nítidos, música cativante e diversão instantânea, Outrun Europa deve agradar. Para melhorar, a dificuldade não é das maiores. Ou seja: basta treinar uns quinze minutos para sair jogando. A todo vapor. Acelere!!!



A sua missão aparece no início de cada fase. Veja no canto superior direito em que país você está e para qual está indo. Confira no mapa o seu percurso total.



Moto

Entre no espírito de Road Rash, guiando uma moto em alta velocidade e trapaceando bastante. Acerte os veículos inimigos de lado, pois pela frente você sai perdendo. Use o turbo para fugir da polícia e não perca tempo com manobras inúteis: seu tempo é limitado.



A tela diz tudo. O tempo que falta e os níveis de escudo (shield), turbo e munição (ammo). Você pode acumulá-los. Mas só use quando precisar de verdade.

OUTRUN EUROPA
U.S. Gold / Tec Toy

Corrida

1 jogador



Jet Ski

A sua missão é cruzar o mar para chegar até uma balsa. Mas não será fácil: além de lanchas e jet skis, inimigos, há vários obstáculos e helicópteros louquinhos para acertá-los. Preocupe-se com os helicópteros, pois eles podem acabar com a festa.



Aperte 1 e segure para acertar o helicóptero. Se a sua munição estiver baixa, limite-se a fugir dos seus tiros.

↑ ACELERA 1 - ATIRA
↓ BRECA 2 - AÇÃO TURBO

Carro

O esquema é basicamente o mesmo das motos. A única diferença é o caminho. Há várias pegadinhas para você pegar o caminho errado. A consequência é fatal: você perde muito tempo e ganha um sonora Game Over por falta de tempo. Fique de olho nas setas indicativas!!!



O seu Porsche é possante, mas o carro sozinho não pode fazer nada. Fique craque nas curvas para não perder velocidade ou beijar um poste.

OS COMANDOS SÃO OS MESMOS DA FASE DA MOTO

IMITAÇÕES EXISTEM

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO



COM ATAR E MASTER

- Design anatômico
- Turbo para os dois
- Manche do direcional
- Acionamento com borrachas

PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM VG 9000 HI TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-5

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL (011) 264-2004

SP: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Bazar Flipper • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tiltys Video • Com. Eduardo • Eljison • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi • Mar. Video • Supermercado Enxuta • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Pr. • Uca Suça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colôndia • Carref. • Vitor • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retas • Fotosom • Tamara Discos • **PA:** • Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mui Sons • **CE:** Eletrônica Adaj • Top Data • Eletrônica Musical • Infância • F. Walter • King Jôia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica Tv Radio • Sol Informática • **PE:** Game System • Atty video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Merinos • Brashock • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • **A:** Shock • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F. plus Som e Imagem • Joatheria e Relojoaria Vieira • Novex • **BA:** Bruden Som • Comaque • Dan Shock • **PR:** Som • **MA:** Zona Franca

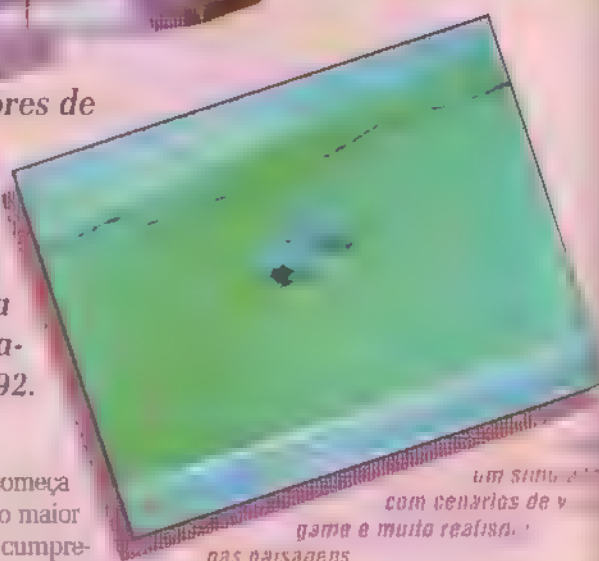
FALCON 3.0



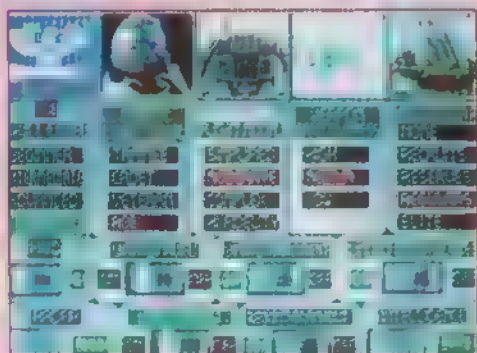
Muita gente pode não se sentir atraída pelos simuladores de voo por causa do visual. Normalmente, os cenários são pobres e meio chapados. Mas isso é coisa do passado. Falcon 3.0 é um simulador com cenários em relevo. As montanhas, rios, vales e demais elementos foram muito bem desenhados, tornando o realismo deste jogo ainda maior. Junto com Aces of Pacific 2, Falcon 3.0 foi considerado, no exterior, um dos melhores games do gênero em 1992.

Cordeiro ou touro

São três as opções de jogo. Na Instant Action, indicada para iniciantes, você já começa pilotando seu F-16 em pleno ar e com munição ilimitada. O objetivo é derrubar o maior número possível de inimigos. Na Red 11g, para quem já tem alguma experiência, cumpre-se uma missão com o objetivo e alvos pre-definidos. Finalmente, existe a opção Commit, onde se realiza uma verdadeira campanha. Nesta, você comanda desde a preparação do plano de voo até a sua execução, que inclui outros aviões sob sua liderança. Como em todo bom simulador, Falcon 3.0 tem um painel de configuração em que você pode definir o grau de inteligência de seus inimigos, a força da brigada de aviação, precisão de armas etc. É claro que, nas opções mais táticas, o jogo fica mais complicado, estivo e simples de aprender. Mas, conforme você complica o jogo, seu avião transforma-se num touro, bravo.



Um simulador com cenários de voo e muito realismo nas paisagens.

TEATROS DE OPERAÇÕES
ISRAEL, KWAIT E PANAMA

Só a complexidade deste painel! É dele que você acessa todas as opções do jogo.

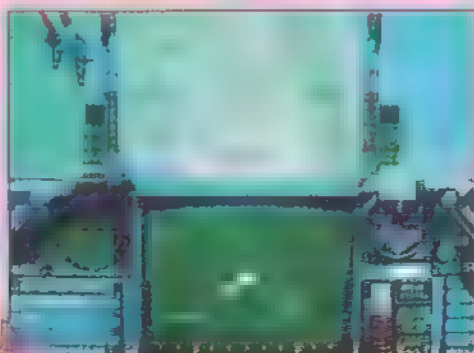


Exemplo de um plano de ação para o modo Commit (ou Instant Action).

Instinto de piloto

O radar é um bom exemplo do grau de realismo deste jogo. Ele apenas indica a presença de alvos na tela. Você tem que identificar se o alvo é aliado ou inimigo, usando a visão externa. Mas não entre em pânico: o jogo fornece uma espécie de catálogo, com todos os equipamentos aliados e inimigos, para facilitar o reconhecimento.

Acione a visão externa do avião para identificar os objetos que aparecem em seu radar.



Cuidado com o altímetro

A presença do relevo nos cenários do jogo não é apenas decorativa. É mais pegadinha para quem voa com a cabeça nas nuvens. Lembre-se que a marcação do altímetro da aeronave usa o nível do mar como referência. Pode acontecer de você achar que está voando alto e, de repente, BUM! no topo de uma montanha.

COM USO DE LINK ENTRE COMPUTADORES, O JOGO SUPORTA O AUMENTO DO NÚMERO DE PARTICIPANTES. OS JOGADORES PODÃO SER ALIADOS OU INIMIGOS, FORMANDO A NAÇÃO MAIS EMOCIONANTE!

SE NO MEIO DE UM COMBATE VOCÊ SE PERDER, APELE PARA A TECLA 8. ELA AÇIONA A VISÃO EXTERNA A PARTIR DO COCKPIT, MOSTRANDO ONDE ESTÁ O AVIÃO MAIS PRÓXIMO

Gráficos e sons

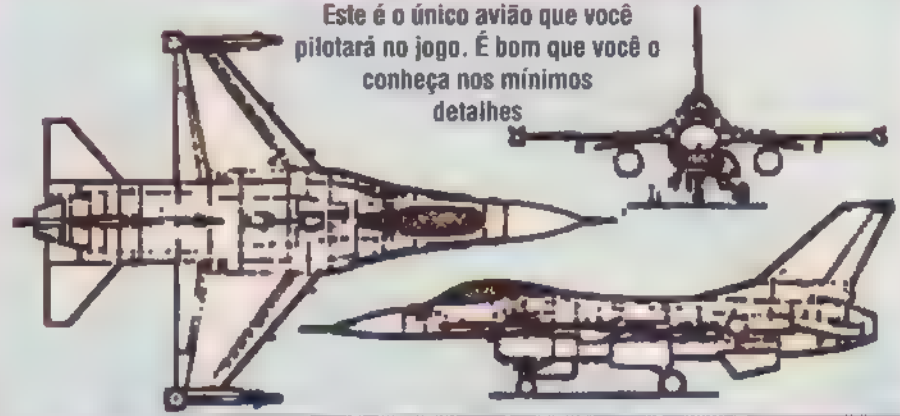
dos cenários, outro destaque na gráfica do jogo vai para as cenas dos combates com imagens digitalizadas e seqüências de animação que dão um certo ar cinematográfico. A trilha sonora é de estilo militar, mas o ponto alto são os efeitos de explosões, barulho de jatos passando, apitos, sirenes e vozes. Enfim, tudo isso auxiliar o jogador a captar informações sem desgrudar os olhos do inimigo.

Adição

curtir *Falcon 3.0* pode adicionar alguns recursos extras. Eles estão disponíveis no pacote *Operation: Tiger*, um software feito para ser acrescentado ao jogo principal que contém três teatros de operações e o *FX*, uma versão modificada do *F-16* está em desenvolvimento.

FICHA TÉCNICA DO F-16

Este é o único avião que você pilotará no jogo. É bom que você o conheça nos mínimos detalhes



FABRICAÇÃO:	Estados Unidos
FUNÇÕES:	caça, apoio cerrado, ataque e reconhecimento tático
DESEMPENHO:	atinge velocidade máxima superior a Mach 2 (2.124 Km/h), altitude de 15.250 metros e é capaz de voar até 3.885 Km sem reabastecer
ARMAMENTOS:	canhão Vulcan M61A1, de 200 mm, com 500 cartuchos, mais mísseis ar-ar e ar-terra. O F-16 pode carregar quase 10 toneladas de armamentos

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT386, 25 MHz, monitor VGA e placas de som Adlib, SoundBlaster ou Roland. É necessário usar o DOS 5.0

PLAYSCORE

MEGA DRIVE		RAMBO		15.00		F1 SUP. DRIV. SUZUKI (ALT)		43.00		SUPER GHOULNS GHOST		50.00	
3 EM 1 (ESPORTE)	20.00	RINGS OF ANGEL	14.00	F-ZERO	14.00	F-ZERO	52.00	SUPER MARIO KART	43.00				
AFTER BURNER II	21.00	ROAD RASH	19.00	FAMÍLIA ADAMS	55.00	FAMÍLIA ADAMS	55.00	SUPER SMASH TV	50.00				
ALIEN	19.00	S MONACO GP/ILIA SENNA	19.00	FATAL FURY (ALT)	55.00	FATAL FURY (ALT)	55.00	SUPER SOCCER	52.00				
ALIN STORN	15.00	SHADOW OF THE BEAST II	37.00	FINAL FANTASY II	55.00	FINAL FANTASY II	55.00	SUPER TENNIS	52.00				
ALISA DRAGON	16.00	SIDE POCKET	22.00	FINAL FIGHT	46.00	FINAL FIGHT	46.00	SUPER WRESTLEMANIA	56.00				
AQUATY GAME	20.00	SOL DEACE	18.00	GEORGE FOREMANS (ALT)	50.00	GEORGE FOREMANS (ALT)	50.00	TARTARUGA NINJA IV	65.00				
BACK TO FUTURE	20.00	SONIC II	30.00	GOLDEN FIGHTER (ALT)	47.00	GOLDEN FIGHTER (ALT)	47.00	THE LEGEND OF ZELDA	53.00				
BARCELONA 92	20.00	SUPER MAN	31.00	GRAND SLAM	60.00	GRAND SLAM	60.00	THE ROCKETEER	59.00				
BASEBALL	31.00	SUPER SMASH TV	21.00	HOME ALONE	55.00	HOME ALONE	55.00	TOP GEAR (ALT)	38.00				
BATMAN	15.00	TARTARUGA NINJA IV	35.00	HOOK (ALT)	38.00	HOOK (ALT)	38.00	ULTRAMAN	56.00				
BLOODAX	22.00	TASK FORCE	19.00	JOE MAC (ALT)	40.00	JOE MAC (ALT)	40.00	UN SQUADRON	48.00				
BULLS X LAKERS	18.00	TENNIS (JENIFER CAPRIATI)	21.00	JOE MADDEN FOOTBALL	61.00	JOE MADDEN FOOTBALL	61.00	UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	43.00				
BURNING FORCE	15.00	THUNDER FORCE IV	24.00	KING OF MONSTERS (ALT)	35.00	KING OF MONSTERS (ALT)	35.00	WORLD LEAGUE SOCCER	55.00				
CALIFORNIA GAMES	15.00	TOE JAM & EARL	19.00	LAGOON	56.00	LAGOON	56.00						
CAPITÃO AMÉRICA	27.00	TOXIC CRUZADERS	24.00	LEMONS	55.00	LEMONS	55.00						
CHUCK ROOCH	22.00	U.S.A. BASQUET BALL	31.00	MAG. C SWORD (ALT)	44.00	MAG. C SWORD (ALT)	44.00						
DECAP ATTACK	15.00	UNIVERSAL SOLDIER	35.00	M. MOUSE-M. QUEST (ALT)	44.00	M. MOUSE-M. QUEST (ALT)	44.00						
DICK TRACY	15.00	WINTER CHALLENGER	19.00		56.00		56.00						
DOUBLE DRAGON I	20.00	WONDER BOY V	21.00		55.00		55.00						
DOUBLE DRAGON II	18.00	WORLD ILLUSION	31.00	PAPER BOY	58.00	PAPER BOY	58.00						
E. SWAT	15.00	WORLD TROPHY SOCCER	21.00	PARODYS (ALT)	33.00	PARODYS (ALT)	33.00						
ELEMENTAR MASTER	15.00				52.00		52.00						
ERNEST EVANS	18.00	SUPERNESS		PIT FIGHTER	55.00	PIT FIGHTER	55.00						
EVANDER HOLLYFIELD	19.00			POWER ATLETE (ALT)	45.00	POWER ATLETE (ALT)	45.00						
F-22	19.00	ARCAHA	57.00	PRINCE OF PERSIA	36.00	PRINCE OF PERSIA	36.00						
F1 HERO II (S NAKAGIMA)	18.00	AXELAY (ALT)	45.00		56.00		56.00						
FIGHTING MASTER	15.00	BATTLE BLAZER (ALT)	53.00	RAMMA MEIA (ALT)	45.00	RAMMA MEIA (ALT)	45.00						
GOLDEN AXE II	15.00	BATTLE TANK (ALT)	37.00	RIVAL TURF (ALT)	53.00	RIVAL TURF (ALT)	53.00						
GREEN DOG	16.00	BEST OF THE BEST (ALT)	48.00	ROOD RUMS (S/PAPA LEGAL)	47.00	ROOD RUMS (S/PAPA LEGAL)	47.00						
HEAVY NOVA	17.00	BILL LOMBERS	47.00		57.00		57.00						
HOME ALONE	31.00	CASTLEVANIA IV	57.00	S. ADV. ISLAND (ALT)	47.00	S. ADV. ISLAND (ALT)	47.00						
IMORTAL	31.00	CHUCK ROOCK	47.00	S. BOWLING (ALT)	40.00	S. BOWLING (ALT)	40.00						
JAMES POND II	15.00	CONTRA II (ALT)	43.00	SUPER MARIO PENT	45.00	SUPER MARIO PENT	45.00						
JEWEL MASTER	22.00	D. DRAGON (ALT)	45.00		45.00		45.00						
JUJU	15.00	DESERT STRIKE (ALT)	65.00	SIMPSON'S BAPT N MOPE,	36.00	SIMPSON'S BAPT N MOPE,	36.00						
KABUKI	17.00	DINOCITY	60.00	SONIC BOOM (ALT)	60.00	SONIC BOOM (ALT)	60.00						
KRISTY FUN HOUSE	18.00	DRACKEN	52.00	SUPERMAN (ALT)	52.00	SUPERMAN (ALT)	52.00						
MARIO LEMINX	22.00	EARTH D FORCE	52.00	STAR WARS (ALT)	52.00	STAR WARS (ALT)	52.00						
MC KIDS	30.00	EXTRA IMINGS		STREET FIGHTERS II (ALT)		STREET FIGHTERS II (ALT)							
PREDATOR													

TEMOS UMA

Amauri Play-Center
Fortaleza/CE - (085)
24.7145

Space Invaders
Recife/PE - (081)
424.4328

Tecno Game
Maceio/AL - (082)
221.9994

HORÁRIO DE ATENDIMENTO:
9:00 AS 19:00 HORAS
2ª A 6ª FEIRA

TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

MEGA CD ROOM 410.00
MEGA DRIVE 174.00
MICRO GEN JS (72-80) 60.00
NEO GEO (SÉRIE OURO) 750.00
NEO GEO (SÉRIE PRATA) 450.00
SUPER NESS (BABY) 180.00
SUPER NESS (COMPLETO) 260.00

PREÇOS RELATIVOS PARA MONTAGEM DE UM BOM JOGADOR

FONE/FAX: (011) 63.2247

Personagem familiar dos fãs do PC Engine, Bonk é um garoto da Pré-História tipo Ban-Ban dos Flintstones: invocado e muito forte. A primeira aventura dele para o Game Boy está muito bem-feita, com gráficos e sons acima da média. A missão é atravessar a Terra dos Dinossauros em seis estágios repletos de perigos – tudo para resgatar Moon Princess, a Princesa da Lua, raptada por King Droll.

Cabeçadas e dentadas

Os métodos de Bonk para enfrentar seus inimigos e obstáculos são muito radicais. Ele tem uma cabeça tão dura que é capaz de derrubar qualquer coisa na sua frente – incluindo blocos de rocha. Para subir paredes, Bonk as agarra com poderosas dentadas. E como se não bastasse tanta braveza, espere até ele comer os apetitosos pedaços de carne que estão espalhados pelo jogo. O cara fica completamente aloprado e sai dando cabeçadas ainda mais fortes.

ITENS



ACUMULA PONTOS



A PROTEÇÃO DA MAIS PODEROSA A CABECADA A GRANDE DA INVISIBILIDADE E INVENCIBILIDADE TEMPORÁRIAS



RESTAURA AS ENERGIAS



LEVA BONK AO ESTÁGIO DE BÔNUS

FASE 6

Aqui você terá que enfrentar todos os chefes de novo. Só depois aparece King Droll.

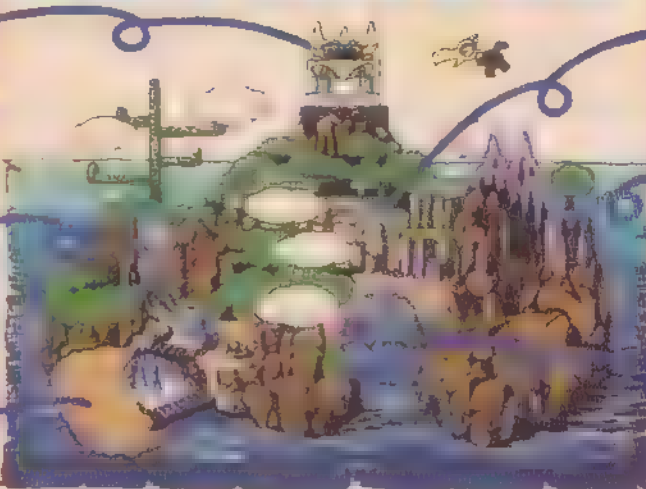
FASE 2

O cabeça-dura atravessa uma perigosa cachoeira pulando de uma plataforma para outra.

FASE 1

A aventura começa na praia da ilha dos dinossauros. A fase é bem linear e tem poucas surpresas.

BONK'S ADVENTURE



FASE 5

Bonk terá que calar as crianças do castelo usando sua rosa dentada.

FASE 4

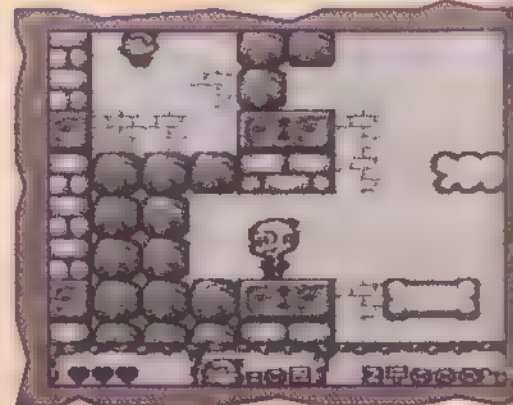
Nesta fase mais enigmática, o malvado e confortável são os chorros. Procure a saída correndo e escapa. Já.

FASE 3

É uma fase aca. Procure expor a saída – pode itens lá em c.



Na terceira tela do primeiro estágio, suba as plataformas. Você vai encontrar a primeira florzinha.



Na segunda tela do estágio 5, fique ligado nos blocos do lado esquerdo. Você pode quebrá-los e encontrar os escondidos.



Suba na plataforma do ninho e ataque o chefe da fase 2 com um mergulho de cabeça. Em seguida, no chão, ataque novamente. Repita a operação até despachá-lo.

BONK'S ADVENTURE/ Hudson Soft

Ação 1 jogador



BATMAN

Teste de som – para sacar as músicas deste game esperto, aperte o Direcional para cima e para direita ao mesmo tempo e daí, aperte Start.

SUPER MARIO LAND

Continue – que tal recommencar exatamente do mesmo ponto e ver se você perdeu? Então segure o botão A e aperte Start. Você pode fazer isso quantas vezes quiser. Legal, né?

DICK TRACY

Passwords - Use estas senhas para ir direto ao estágio que quiser:

- Estágio 2 - 49730
- Estágio 3 - 64608
- Estágio 4 - 59715
- Estágio 5 - 56115

A TUTTI GAMES QUER ENTRAR EM 93 FUZILANDO OS PREÇOS ALTOS, PARA QUE VOCÊ GAME BOY CONTINUE ARREBENTANDO JUNTO COM A GENTE! FELIZ 1993

**SUPER NESS
TODOS POR
US\$ 44,99**

CHUCK ROCK
THE SIMPSON'S BARTS
NIGHTMARE
TOP GEAR
UNIVERSAL SOLDIER
X MAN
DESERT STRIKE
BEAST OF THE BEAST
DRAGON LAIR
BATTLE BLAZER
GUN FORCE
JAMES POND JR
FI ROC
SON'S ADVENTURE
WINGS II
PARODIUS
TENIS AMAZING
SAURI (DING CYT)
OF THE WESTICANS
(SKUL JAGGER)
Q BERT 3
HOME ALONE II
MICKEY MOUSE
STARS WARS
ROAD RUNNER
SCAINE MISSION
POWER ATLETE MOV E
- CONSULTE



**SUPER NESS
TODOS POR
US\$ 44,99**

ACROBAT MISSION
AXELAY
CONTRA III
FISUPER DRIVING SUZUK
FINAL FIGHTER
GOLDEN FIGHTER
GERGE FOREMAN'S KO BOXING
VOLEY
HOOK
KING OF THE NONSTERS
NINJA TURTLES IV
PHANLANX
OUT FOR THIS WORD
PR NCE OF PERSIA
RANNA NIBJUNNO CHI
ROAD RIOT
ROBOCOP 3
SONIC BLAST MAN
SPINDIZZY WORDS
SUPER BOWLING
SUPER DOUBLE DRAGON
SUPER DUNKSHOT BASKETBOL
SUPER MARIO WORD
SUPER PANG
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER SOCCER GOAL
FATAL FURT - CONSULTE

**CARTUCHOS
PARA MEGA
DRIVE A PARTIR
DE US\$ 13,00**

**CARTUCHOS P/
NINTENDO A
PARTIR
DE US\$ 14,00**

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 5 edições de Ação Games, você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games. Cole no mini-álbum que você ganhou também nesta edição e curta dicas que são the best!



E TEM MAIS: AGORA GANHOU!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP. São 300 prêmios para você, 50 em cada edição. Participe fera!



REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicass Ação Games é válida em todo território nacional, permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 5 edições da revista Ação Games, serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio desejado no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicass Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970.

O verso deverá ser guardado como comprovante.

OBS: o vale-brinde traz também um número secreto para você e esclarecer quaisquer dúvidas. A participação é grátis.

5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex, acompanhados do AR (Aviso de Recebimento), expedido junto à Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

AÇÃO GAMES



EDITORA
AZUL

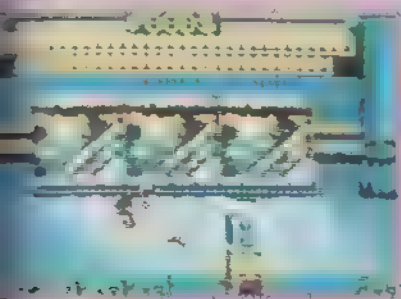
LUTA

STREETS OF RAGE

Sua moçadinha que curte games portáteis: a Tec Toy acaba de lançar Streets of Rage para o Game Gear. E até que não há muitas diferenças entre esta versão e a original. Os gráficos são idênticos aos do Mega, os golpes também. Mas você não pode chamar a polícia, só pode lutar com dois agentes (no original, são três) e o jogo tem 10 fases (no original, são oito). Tudo bem: estes detalhes não chegam a interferir. Além disso, você vai poder detonar todos os criminosos da cidade: de ônibus, no banheiro, no trampo ou onde achar melhor.

es de rua

Você comanda um dos dois agentes, o Stone ou a gata Blaze Fielding. O objetivo é eliminar a enorme cambada de criminosos que dominou a cidade e pôr fim de arrasar com tudo. As armas que você pode utilizar são encontradas raramente pelo caminho: dizer, 80% da pancadaria vai ser feita com elas. Os inimigos são típicas tribos de punks, ninjas, judocas, garanhotes e até uns clones do Billy. No fim de cada fase, você tem que enfrentar um chefe, que geralmente é bastante pesado.



cabines telefônicas e pegue o que estiver por aí apertando o botão B

O JOGO DÁ 3 CONTINUES, MAS EVITE CAIR NOS BURACOS, POIS VOCÊ SEMPRE PERDE VIDAS

A CADA 50.000 PONTOS, VOCÊ GANHA UMA VIDA EXTRA

ITENS

Durante o jogo pintam cabines telefônicas, cones vermelhos, latões e outros objetos que escondem itens valiosos. Derrube ou detone tudo que vier pelo caminho para pegá-los.

VASINHO
vale uma vida

GÁS LACRIMOGÊNIO
paralisa os inimigos

"S"
detona todos os inimigos que estão na tela

MAÇÃ
recupera energia

QARRAFA
para quebrar na cabeça dos adversários

CANO
é uma boa arma, pois tem bom alcance

TACO DE BEISEROL
ótimo porrete, melhor que o cano

FACA
você pode cortar ou arremessar nos inimigos

STREETS OF RAGE / Sega			
Luta	Lançamento Tec Toy	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS

AXEL

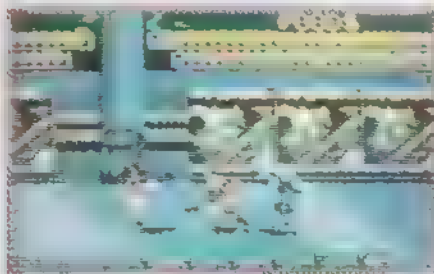
Soco pra frente - A
Soco pra trás - A + B
Pulo - B
Joelhada - B, depois A
Jogar o adversário no chão - encoste no inimigo e pressione B e depois A



Axel agarra o adversário para quebrá-lo no chão. Um supergolpe

BLAZE

Soco - A
Chute pra trás - A + B
Pulo - B
Voadora - B e depois A
Jogar adversário no chão - encoste no inimigo e pressione B e depois A

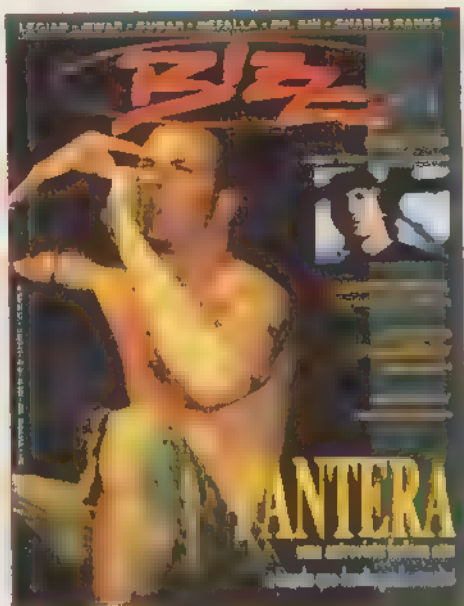


A agente Blaze encara dois brutamontes com um chute pra trás. Belo golpe

É POSSÍVEL JOGAR STREETS OF RAGE COM DOIS JOGADORES: BASTA CONECTAR DOIS GAME GEARS



CHEGOU BIZZ



COM A PROMOÇÃO ROCK'N PRÊMIOS

Você ganha adesivos
incríveis das bandas
de rock e concorre
a 3.000 CDs.
Confira nesta edição
de Bizz.
Já nas bancas.



EDITORA
AZUL



► O cartucho Super Mario 3, do sistema Nintendo. Lucas Candelore de Faria, tel (034) 235-9391

► Phantom System com fita de 68 jogos. Antônio de Oliveira Valente, tel (0192) 8-2097

► Master System II com dois joysticks. Bernardo Sampaio Dias, tel (031) 442-0210

► Dynavision III com dois joysticks, dois cartuchos e fone de ouvido. André, tel. (021) 253-5081

► Phantom System com dois joysticks e uma fonte. Ricardo C. Ferreira, tel. (011) 872-5032

► Mega Drive nacional com cinco cartuchos e três joysticks. Ronaldo Obara Ikan, tel. (0186) 23-5535

► Master System II na caixa. Andre Maximiano Silva Ribeiro, tels. (011) 276-6486 ou 240-0295

► Cartuchos de Nintendo americano. Eduardo Ulan Wilczer, tel (0422) 72-2192

► Os cartuchos Mano 3, Rockman 3, Simpsons e Tiger Heli. Marcelo Lopes Dourado, tel. (011) 919-9868

► Atari 2600 completo. Fábio Vasques, tel. (011) 522-8253

► O cartucho Maze Hunter 3D do Master System. Emilio Carlos Rodrigues, tel. (011) 919-9070

► Phantom System com quatro cartuchos, dois joysticks, pistola laser e adaptador J72. Rafael Veronez, tel. (011) 264-9919

► Phantom System com sete cartuchos, dois joysticks, pistola laser e adaptador J72. Thiago Rocha Barletta, tel. (011) 577-2754

► Cartuchos de Mega Drive original. Marcelo Przedzmirski, tel. (041) 283-1205

► Os cartuchos Quack Shot, Altered Beast, Spider-Man e Batman, do Mega Drive. Saulo Carvalho, tel. (0182) 81-2060.

► Cartuchos de Mega Drive e Master System. Carlos Augusto O. Nogueira Júnior, tel. (091) 229-0440

► Revistas Ação Games das edições 1 até a 17 em ótimo estado. Alexander M. Cunha, tel. (0192) 39-2549

► Nintendo americano com 10 cartuchos, dois controles e pistola. Ricardo Oliveira Ribeiro P. de Mello, tel (011) 284-0230

► Master System II com oito cartuchos, óculos 3D e Rapid Fire. Ricardo Aparecido Rufino, tel (011) 588-1679 (recado)

► Phantom System com sete cartuchos. Gabriel Marques Silva, tel (011) 522-6935

► Game Boy com um cartucho. Gabriel Marques Silva, tel. (011) 522-6935

► Atari 2600 com dois controles. Fábio Tadeu Marques, tel. (011) 268-8449

► Master System com 14 cartuchos e dois joysticks. João Carlos Barcellos B. Junior, tel. (011) 72-1011

► Master System II com um cartucho, um joystick e Rapid Fire. Silvio Shoji Sugane, tel. (011) 958-8153

► Os cartuchos Altered Beast, Moonwalker e Mazer Hunter 3D do Master System. Ademir de Souza, tel (011) 494-6647

TROCO

► Master System mais um Pebolim por um Super Nintendo. Fabio Francisco Peixoto Frutuoso, tel (011) 293-8801

► Master System II com sete cartuchos, três controles e Rapid Fire por Mega Drive. Gustavo Palmieri Perruci, tel. (071) 336-0725

► Bicicleta Mountain Bike com 21 marchas por uma Mobilete usada ou uma filmadora. Alfredo Martins de Souza Ribeiro, tel. (011) 421-6485 (recado).

► Mega Drive com cinco cartuchos por Super NES. Leandro Vilarinhos Siveira, tel. (011) 543-7223.

► Mega Drive japonês trocado por dois controles manual por Super NES. Vinícius Tadeu P. Moraes, tel (011) 34-3724

► Bicicleta de alumínio americana, importada do Japão e um Master System II com um cartucho por Super Nintendo. Luiz Gustavo Gaiano, tel. (011) 201-3404

► Pistola Zill on nova por Gear. Rodrigo Rocha, tel (011) 552 8662

► O cartucho Shapes Columns do Master System por qualquer outro de meu interesse. Anderson Oliveira F. tel. (079) 231-3623

► Phantom System com dois cartuchos mais adaptador J72. Mega Drive. Pedro Ivo Oliveira Marinho, tel. (032) 421-2419

► Os cartuchos Battle Out F. Ghouls'n Ghosts, do Master System por The Immortal ou Alone, do Mega Drive. Gustavo Affonso L. de Melo, tel. (011) 223-7389

► Master System II com três cartuchos, dois controles e óculos 3D mais uma máquina gráfica profissional, importada por um Mega Drive. Luiz, tel. 912-6155 r.280

► O cartucho Cast e o Ilk do Mega Drive por Streets of Rage. Bruno Melo, tel. (0449) 52-1

► Master System II com um cartucho e um controle por Nintendo com dois controles. Celso Amaro, tel. (011) 577-6

► Dactar com 10 jogos por Game Boy com um cartucho. Raimar Damasceno, tel. (011) 322-2086

► Master System II com dois joysticks e três cartuchos Phantom System ou Top Gun VG 9000 com joysticks e cartuchos. André Gustavo Miranda, tel. (086) 252-1333

► O cartucho Bart's Night do Super Nintendo por outro de meu interesse. M. Matsumoto, tel. (011) 842-6

► Cartuchos de Mega Drive. Insauralde, tel. (021) 232-5

Master System II com dois con-
troles, quatro cartuchos, dois Atari
Top Game VG 2800 com
dois por Computador Ex-
Hot Bit ou TK 3000. Anderson
Ribeira, tel.: (011) 759-5593.

Master System II com quatro
cartuchos, pistola e um walkman
Mega Drive. Rodrigo Hitoshi
Mamoto, tel.: (011) 949-3029.

2 cartucho Cabal, do Super
por outro de meu interes-
sário Procópio, tel.: (011)
3741.

2 cartucho Rockteer, da Nin-
te por outro de meu inte-
sário. Rodrigo Suehiro, tel.: (011)
3741.

Mega Drive japonês com dois
cartuchos e dois controles por um
Nintendo. Paulo de Tarso
Lopes, tel.: (011) 876-2810.

Mega Drive com os cartuchos
de Quack Shot por um Super
Nintendo com controle e cartu-
cho. Marcelo da Costa Nicolau,
tel.: (011) 225-0895.

Master System II com dois
controles por fitas de Mega Drive.
Rafael, tel.: (011) 887-0227.

► Phantom System com nove
cartuchos dois controles,
adaptador e pistola por um Mega
Drive, tel.: (011) 228-0012.

COMPRO

► Cartuchos de Master System
em perfeito estado de conserva-
ção. Luciano Batista da Silva. Av.
7 de Setembro, 291, CEP. 45190-
000, Planalto, BA.

► Os cartuchos Tartarugas Ninja
2, Robocop 2, Totaly Rad e Sexta
feira 13, do sistema Nintendo ame-
ricano. Anderson de Souza
Massagardi. Rua Bahia, 179,
Jordanésia, CEP 07760-000,
Cajamar, SP.

► Game Gear com cartucho em
perfeito estado de conservação.
Gabriel Heider Silveira. Rua
Demétrio Ribeiro, 961, apto. 44,
CEP 90010-313, Poá, RS.

DESAFIO

► Desafio qualquer ser desse
mundo a me vencer no jogo Sonic
2, do Mega Drive. Douglas Silge.
Rua Carlos Kruguer, 350, CEP
96180-000, Comaçu, RS.

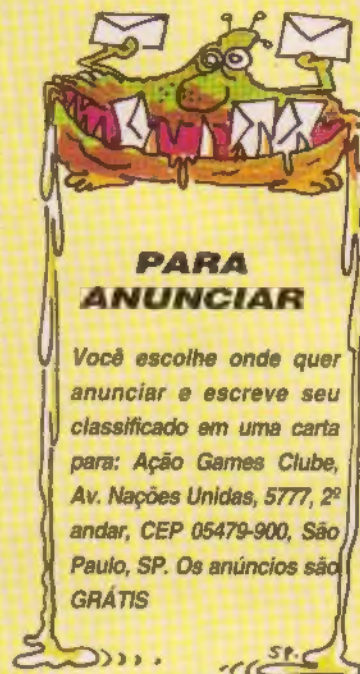
CLUBES

THE MASTER MARIO CLUB —
Rua Higs, 708, BL. J, Casa 05,
CEP 70351-763, Brasília, DF. O
clube oferece jornal mensal com
classificados, dicas e lançamen-
tos dos sistemas Sega e Nintendo,
Top Ten e também temos um sis-
tema de Hot Line. Para associar-
se, basta enviar seus dados pes-
soais e duas fotos 3x4 para
carteirinha.

MSPC GAMES CLUBE — Rua
Caetano di Felipe, 127, Vila San-
to Antônio, Bairro Cambará, CEP
18130-000, São Roque, SP. Tra-
balhamos com os sistemas Master
System e PC/XT. Para associar-
se, basta mandar seus dados pes-
soais e duas fotos 3x4 para
carteirinha e você receberá imedi-
atamente um catálogo e outras
informações sobre o clube.

**WORLD CIRCUIT GAMES CLU-
BE** — Rua Regente Feijó, 203,
CEP 19800, Assis, SP. Distribuí-
mos mensalmente um jornalzinho
com dicas de Mega Drive e Super
NES, para associar-se basta en-
viar seus dados pessoais e duas
fotos 3x4 para carteirinha.

RADICAL GAMES CLUBE — Av.
Serzedelo, 1035/1002, Batista
Campos, CEP 66033, Belém, PA.
O nosso clube trabalha com os
sistemas Nintendo, Mega Drive
e Super NES. Oferecemos um
jornal mensal com dicas
quentíssimas. Para associar-se,
basta enviar seus dados pessoais
e uma foto 3x4 para a carteirinha.



PARA ANUNCIAR

*Você escolhe onde quer
anunciar e escreve seu
classificado em uma carta
para: Ação Games Clube,
Av. Nações Unidas, 5777, 2º
andar, CEP 05479-900, São
Paulo, SP. Os anúncios são
GRÁTIS*

DESPACHAMOS
PARA TODO
BRASIL

BABY GAME

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

TEMOS
OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS

US\$	MEGA DRIVE	LEMMINGS	51,00	CONTRA II (ALT.)	43,00	TARTARUGA NINJA IV	35,00
10,00	3 EM 1 (ESPORTE)	HOOK (ALT.)	38,00	D. DRAGON (ALT.)	45,00	ADAPTADOR P/ NINTENDO	5,00
10,00	AIR DRIVER	JOE MAC (ALT.)	40,00	DESERT STRIKE (ALT.)	45,00	ADAPTADOR S. FAMICON/S. NISS	17,00
17,00	ALIEN II	NHL PA 93	21,00	DRAGON LAIR (ALT.)	36,00	CONTROLE P/ SUPER NISS	27,00
10,00	ALIEN STORM	PI FIGHTER	13,00	F 1 SUP. DRIVING SUZUKI (ALT.)	43,00	CONTROLE P/ S. NISS (TURBO)	27,00
10,00	ALISA DRAGON	PREDATOR	30,00	FATAL FURY (ALT.)	55,00	ESTOJO P/ CARTUCHO	C\$ 5.000,00
10,00	AQUATY GAME	QUACKSHOT	15,00	GEORGE FOREMANS (ALT.)	50,00	FOTOS COLORIDAS	C\$ 25.000,00
23,00	ART ALIVE	RANSBART	18,00	GOLDEN FIGHTER (ALT.)	50,00	JOYSTICK P/ MEGA DRIVE	12,00
20,00	BARCELONA 92	S. MONACO GP II (A. SENNA)	23,00	HOOK (ALT.)	38,00	KIT P/ MEGA DRIVE	7,00
20,00	BULLS X LAKERS	SHADOW OF THE BEAS II	33,00	JOE MAD	40,00		
21,00	BATMAN O RETORNO	SIMPSONS	18,00	KING OF MONSTERS (ALT.)	35,00		
21,00	CAPTÃO AMÉRICA	SOL PEACE	19,00	MAGIC SWORD (ALT.)	44,00		
20,00	CHUCK ROOCK	SONIC II COMPLETO	38,00	MAC KIDS	22,00		
20,00	CRUE BALL	STEEL TAOIR	23,00	MICKEY MOUSE	44,00		
19,00	DECAP ATTACK	SUPER H. Q.	25,00	PARODIUS	33,00		
20,00	DEVILISH	SUPER MAN	29,00	POWER ATLETE (ALT.)	45,00		
18,00	DOUBLE DRAGON I	SUPER WESTLEMANIA	33,00	PRINCE OF PERSIA (ALT.)	36,00		
20,00	ELEMENTAR MASTER	TARTARUGA NINJA IV	35,00	RIVAL TURF	47,00		
20,00	ERNEST EVANS	TERMINATOR II	28,00	ROCK RUNES (PAPA LEG. ALT.)	44,00		
19,00	EVANDER HOLLY FIELD	THUNDER FORCE IV	24,00	RAMMA MEIA (ALT.)	36,00		
18,00	FIGHTINGS MASTER	TOKIO CRUZADERS	25,00	RIVAL TURF	47,00		
19,00	G-LOC	U.S.A. BASKET BALL	31,00	ROCK RUNES (PAPA LEG. ALT.)	44,00		
20,00	GHOSTBUSTERS	UNIVERSAL SOLDIER	35,00	SONIC BLASTMAN (ALT.)	47,00		
17,00	GOLDEN AVE II	VALLIS II	15,00	STREET FIGHTER II (ALT.)	55,00		
22,00	GREEN DOG	WONDER BOY V	21,00				
20,00	HEAVY UNIT	SUPER NISS	US\$				
19,00	INDIANA JONES	AXELAY (ALT.)	45,00				
19,00	JEWEL MASTER	BEST OF THE BEST (ALT.)	48,00				
20,00	JULI	CASTLEVANIA IV	57,00				
	KRUSTY FUN HOUSE	CHUCK ROOCK	47,00				

LIGUE JÁ:
(011) 215.0374
63.0606

PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA

RUA GASPAR FERNANDES, 184 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Redator: Roberto Guimarães
Editores de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas, Revisão - Suzete Stimpel, Fotografia - Ivan Carneiro, Ilustração - Sérgio Carreiras, Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Carqueira Pereira, Consultores - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Iolô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Wagner P. Hernandez, Texto - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galil Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abril Press, Rio de Janeiro: R. Marechal Câmara, 180 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: 2ª quinzena de janeiro/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou do distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora

ANER Nacional de Publicações, São Paulo, Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222. Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda. IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA NA
PRÓXIMA
EDIÇÃO**

SNES COMBATRIBES



Veja como ficou a versão deste jogo dos arcades, famoso pela dureza de seus golpes

MEGA ROAD RASH 2

O que era bom ficou ainda melhor: Road Rash 2 está muito mais rápido e pode ser jogado em dupla

NINTENDO MEGA MAN 5



A quinta aventura do incansável Mega Man é a mais longa e cheia de truques. Prepare-se

SHOTS

Para melhorar seu desempenho no mercado japonês, a Sega está pensando em lançar o Mega Drive II e o Mega CD II, versões mais atualizadas e poderosas de seus equipamentos. Veja na nossa coluna de espionagem internacional, agora com Moashiro Sama e Little Richard

**ACÇÃO GAMES.
LIGADA EM TUDO QUE
ROLA NO MUNDO**



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

ACÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília - DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis - SC - Tel.: (048) 32-0519

CADERNOS TILIBRA 93. MATRICULE-SE JÁ.



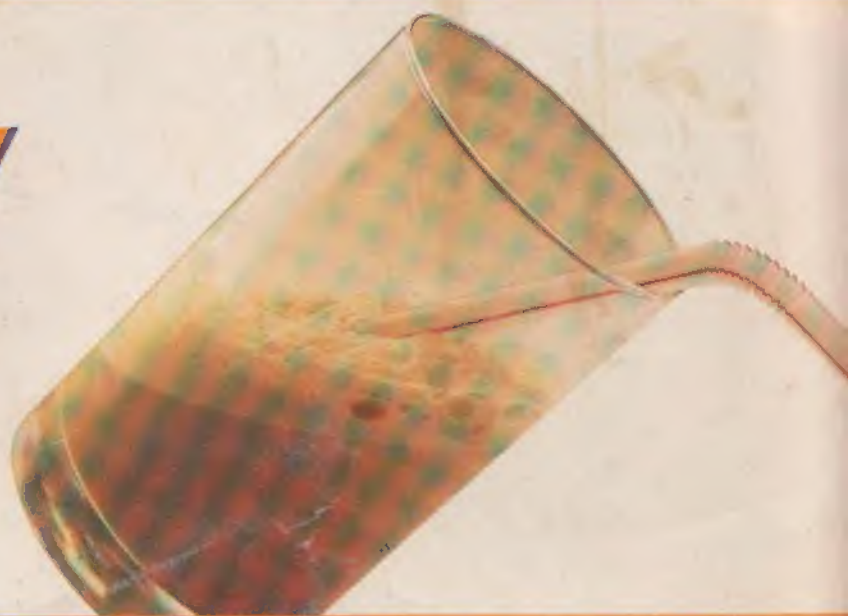
A Coleção de Cadernos Tilibra 93 já está à venda nas boas papelerias.





START

PLAY



GAME OVER



Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante
como detonar numa partida de videogame.

A única diferença é que com Ovomaltine,
você vai arrepiar sempre.



Ovomaltine WAK
É POWER!